NINCO®

N-DIGITAL

Instrucciones Sistema N-DIGITAL
N-DIGITAL System Instructions
Anleitung N-DIGITAL System
Instructions Système N-DIGITAL
Istruzioni Sistema N-DIGITAL
Instruções Sistema N-DIGITAL
Handleiding N-DIGITAL System

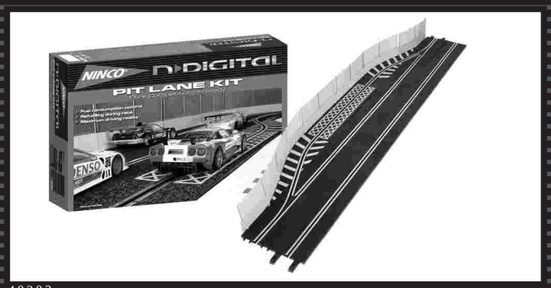
NINCO®

www.ninco.com

FIG. 7

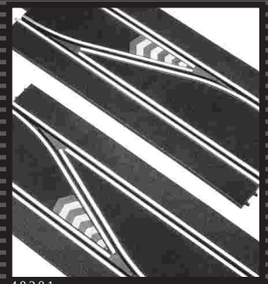
40101
DIGITAL MASTERTRACK

40202
DIGITAL KIT



40203
PIT LANE KIT

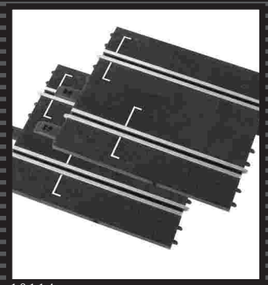
40301
N-DIGITAL CONTROLLER



40201
LANE CHANGE TRACKS

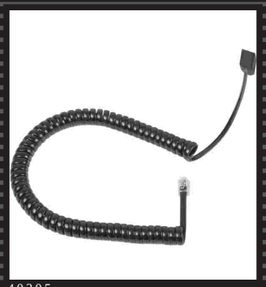
40204
MULTILANE KIT

40206
MULTILANE SENSOR



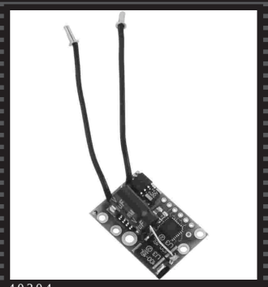
10114
STARTING GRID

40205
CONTROL TOWER



40305
CONTROLLER EXTENSION CABLE

40303
TRANSFORMER N-DIGITAL



40304
DECODER CHIP

40306
MULTI CONECTOR JACK

NINCO®
n·DIGITAL

FIG. 1

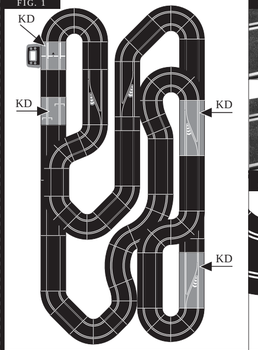


FIG. 1.1

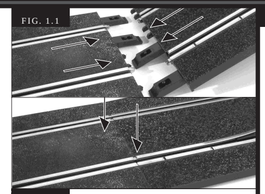


FIG. 1.2

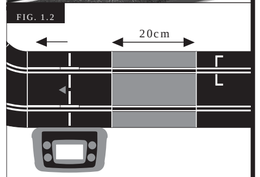


FIG. 2

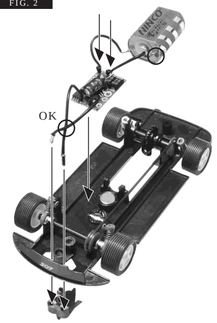


FIG. 3

FIG. 3.1

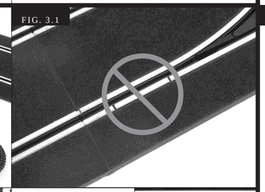


FIG. 2.1

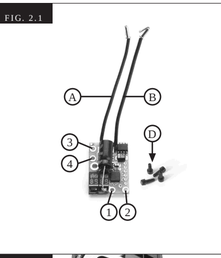


FIG. 3.2

FIG. 2.2

FIG. 4

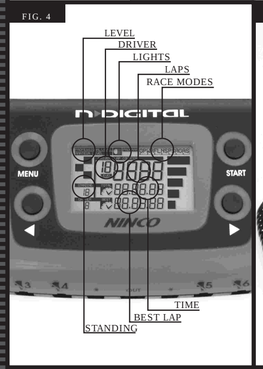


FIG. 5

FIG. 6

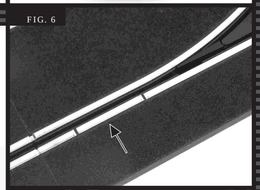
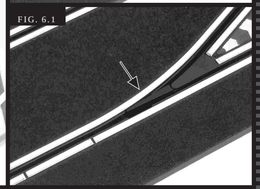


FIG. 6.1



Advertencias previas de funcionamiento

Usar exclusivamente el transformador suministrado por Ninco, identificado con el símbolo n>.
Ninco garantiza un correcto funcionamiento del sistema N>Digital con productos de la misma marca, no respondiendo de las consecuencias producidas por el uso de productos de otras marcas.
Algunos productos mencionados aquí no se incluyen en la presente caja.
Para convertir un circuito analógico en digital deben retirarse la recta de conexiones estándar analógica, el transformador, los mandos y, si lo hubiera, el Kit 4.
Para pasar de un sistema digital a analógico deben retirarse la recta con central digital, los tramos con cambio de carril y los mandos. Si se utiliza la recta de conexiones independientes Doublepower, no será obligatorio retirar los cambios de carril, pero actuarán únicamente como rectas estándar.
Un coche analógico, sin chip, no debe colocarse sobre una pista digital, ya que recibiría la corriente que permanentemente circula por un circuito digitalizado sin poder ser controlado por un mando.
Es fundamental que la pista no tenga caídas de tensión, esté limpia y las trencillas del coche en buen estado.

Contenido

Antes de comenzar, comprobar el contenido del juego, de acuerdo con el esquema del exterior del embalaje.

Montaje circuito / pistas

Layout: El circuito mostrado corresponde a una de las posibles variantes de diseño del Master Track Digital (ref. 40101). El Kit Digital (ref. 40202) sólo incluye las pistas marcadas con KD en la figura 1.
Montaje pistas: (Fig. 1.1) Los tramos deslizan manteniendo uno plano y ligeramente elevado el otro. Presionar para que los clips queden perfectamente encajados
Sentido juego: Los cambios de carril y la consola sólo funcionan en la dirección que marcan las flechas (sentido horario). Para cambiar el sentido del juego, deben cambiarse de posición/sentido consola y desvíos (Fig. 1.2).
Posición parrilla: La parrilla de salida debe estar situada previamente a la consola para un correcto funcionamiento de la función cuentavueltas y con, al menos, una pista de 20cm intercalada entre ambas (Fig. 1.2).

Digitalización de los coches

Para jugar con el sistema N-Digital es necesario que los coches estén equipados con un chip de la marca Ninco.
El sistema está optimizado para el consumo de los motores Ninco, por lo que motores de otros fabricantes pueden verse afectados por su consumo y rendimiento. En ese caso, la colocación de los cables puede ser diferente a la aquí indicada. En coches/motores de otras marcas, Ninco no se hace responsable del correcto funcionamiento de los mismos ni de los daños que hipotéticamente pudieran ocasionar en los diferentes elementos de N-Digital.

Digitalización de un coche de slot:
1.- Separar chasis y carrocería, retirar los cables del motor de la guía y quitar los terminales.
2.- Insertar los cables del motor en orificios 1 y 2 (Fig.2.1). El cable del lado del punto rojo en orificio 1, el otro en el 2. (Motores angle windercon ataque a la derecha, conexión cables a la inversa. (Fig.2.2). Fijar mediante terminales D y recortar exceso de hilos.
3.- Cruzar cables A y B e insertar en guía (Fig. 2).
4.- Fijar el chip con la cinta adhesiva en un espacio libre del chasis o carrocería y volver a ensamblar el coche.
Coches con luces:
Insertar los cables de las luces en los orificios 3 y 4 (el marcado en rojo en el 4).
Errores de funcionamiento:
Si tras colocar el chip, el coche no funciona: intercambiar cables A y B en guía.
Si tras colocar el chip, el coche funciona hacia atrás: intercambiar cables motor en 1 y 2.

Aviso:
Es muy importante mantener las trencillas en buenas condiciones para asegurar la buena comunicación entre el coche equipado con chip y la central digital.
Paso de digital a analógico: desconectar el chip y recolocar los terminales del motor en la guía.

Puesta en marcha:

Conexión mandos: conectar los mandos a la central digital en cualquiera de las tomas numeradas del 1 al 8.
Conexión transformador: conectar el transformador N> a la central (Fig. 3).
A partir de 4 coches en pista es necesario conectar un segundo transformador. Enchufar el transformador a una toma de corriente.
Identificación coches: con los mandos conectados, poner el coche, de uno en uno, en cualquier pista del circuito, evitando siempre colocarlo sobre el tramo lector –carril cortado previo a los desvíos o recta de meta- (Fig. 3.1). Con la pantalla de la consola en modo 'car', presionar el botón MENÚ. En unos segundos, 'car' parpadeará. Pulsar el botón del mando. En pantalla confirma la identificación del coche con la toma, p.ej. 'End8'.
Este proceso debe de hacerse sin ningún otro coche más en pista.
Los coches se identifican con el núm. de la ranura asignada en la central digital. Será así, independientemente de si cambia de mando, hasta que se vuelva a programar en otra ranura. En una ranura puede haber hasta n coches programados, pero no deben ponerse en pista a la vez.

Inicio del juego:
No utilizar el tramo de la consola como salida para una correcta lectura de los datos de carrera.
El sistema sólo gestionará los datos de carrera de los coches que pasen por el tramo lector de la consola antes de 4" desde el paso del primero. Una vez colocados los mandos y digitalizados los coches, pulsar START para seleccionar modo de juego. Por defecto, se correrá en nivel amateur, sin luces y en modo GP a 25 vueltas.
Navegación botones de consola (Fig. 4):
Botones superiores, MENU y START: navegación por primer nivel de campos (Car, Level, Lights, Race Modes).
Botones inferiores: selección de cada opción dentro de los campos de primer nivel. Finalizada la carrera, muestra los resultados de cada piloto.
Confirmación de cada selección e inicio de carrera pulsando START.
Menú principal:
Dos tipos de carrera: AMATEUR (por defecto), con una entrega de potencia progresiva o PROFESIONAL, con una entrega de potencia más brusca.
Carrera de coches con o sin LUCES. Las luces deben ir conectadas al chip.
Modos de juego: 7 tipos de competición (ver sección Modos de juego)

Modos de Juego

GP	MODO GRAND PRIX
Entrar en modo GP	Confirmar con START
Carrera programada a vueltas (hasta 9999)	Introducir nº de vueltas <- >
Semáforo de salida. Aparece en pantalla una secuencia gráfica con sonido cada vez más agudo. Cuando se apaga, empieza la carrera.	Botón START
Cuenta atrás de vueltas y muestra las que le faltan completar al líder, tiempo total y vuelta rápida.	Información en pantalla.
Indicación de vuelta rápida de carrera	Señal acústica doble.
Indicación de vuelta rápida particular	Vibración del mando.
Aviso de última vuelta del líder	Vibración del mando y Señal acústica larga.
Cuando el líder completa las vueltas, se detiene al paso por meta. El resto termina la vuelta en curso o se detiene automáticamente si no llega en un tiempo máximo.	Bandera final. Final de carrera.
Datos de carrera	El final de carrera muestra dorsal del ganador, 0 vueltas por completar, tiempo total, la vuelta rápida conseguida y el autor.
Datos personales de cada piloto.	Visualización secuencial de los datos de cada piloto < - >
Posibilidad de hacer una pausa durante la carrera.	Botón START una vez para pausa, y para continuar apretar de nuevo.

WR	MODO WORLD RALLY
Entrar en modo WR	Confirmar con START
Carrera programada a vueltas (hasta 9999) por tandas de pilotos (hasta 8)	Introducir nº de pilotos < - >, START para confirmar, Introducir nº de vueltas < - >
La central reclama al primer piloto	START para confirmar o < - > para saltar al siguiente piloto
Semáforo de salida. Aparece en pantalla una secuencia gráfica con sonido cada vez más agudo. Cuando se apaga, empieza la carrera.	Botón START
Cuenta atrás de vueltas, tiempo total y vuelta rápida	Información en pantalla
Indicación de vuelta rápida particular	Vibración del mando y señal acústica doble.
Aviso de última vuelta	Vibración del mando y Señal acústica larga.
Cuando se completan las vueltas, el coche se detiene automáticamente	Bandera final. Final de carrera.
La central reclama al siguiente piloto, y se repite el proceso hasta que todos los pilotos han completado el tramo. Si uno no lo hace, se le asigna un tiempo máximo automáticamente.	START para confirmar o < - > para saltar al siguiente piloto
Cuando todos los pilotos programados han finalizado el tramo, finaliza la carrera. Si uno no participa, se cierra el tramo con -> END + START.	Final de carrera
Datos de carrera	Visualización secuencial de los datos de cada piloto según tiempo total ascendente < - >
Posibilidad de hacer una pausa durante la carrera.	Botón START una vez para pausa, y para continuar apretar de nuevo.

FL	MODO FAST LAP
Entrar en modo FL	Confirmar con START
Carrera programada a tiempo para lograr la mejor vuelta. Al pasar de 59min los primeros dígitos indican horas.	Introducir tiempo < - >
Semáforo de salida. Aparece en pantalla una secuencia gráfica con sonido cada vez más agudo. Cuando se apaga, empieza la carrera.	Botón START
Cuenta atrás de tiempo, el contador de vuelta se apaga y sólo se muestra la vuelta rápida y el autor	Información en pantalla
Indicación de vuelta rápida de carrera	Señal acústica doble.
Indicación de vuelta rápida particular	Vibración del mando.
Aviso de último minuto de carrera para todos los pilotos.	Vibración del mando y Señal acústica
Una vez acabado el tiempo, los coches se detienen automáticamente.	Bandera final. Final de carrera.
Datos de carrera	El final de carrera muestra dorsal del piloto con la mejor vuelta rápida.
Datos personales de cada piloto.	Visualización secuencial de la vuelta rápida de cada piloto < - >
Posibilidad de hacer una pausa durante la carrera.	Botón START una vez para pausa, y para continuar apretar de nuevo.

NS	MODO RESISTENCIA NON-STOP
Entrar en modo NS	Confirmar con START
Carrera programada a tiempo (cuenta atrás). Al pasar de 59min los primeros dígitos indican horas.	Introducir tiempo < - >
Semáforo de salida. Aparece en pantalla una secuencia gráfica con sonido cada vez más agudo. Cuando se apaga, empieza la carrera.	Botón START
Indicación de vuelta rápida de carrera	Señal acústica doble.
Indicación de vuelta rápida particular	Vibración del mando.
Suma las vueltas y muestra las del líder.	Información en pantalla.
Aviso de último minuto de carrera para todos los pilotos.	Vibración del mando y Señal acústica larga.
Una vez acabado el tiempo, los coches se detienen automáticamente.	Bandera final. Final de carrera.
Datos de carrera	El final de carrera muestra dorsal del ganador, vueltas completadas, la vuelta rápida conseguida y el autor.
Datos personales de cada piloto.	Visualización secuencial de los datos de cada piloto < - >
Posibilidad de hacer una pausa durante la carrera.	Botón START una vez para pausa, y para continuar apretar de nuevo.

PS	MODO RESISTENCIA PIT-STOP
Entrar en Modo PS	Confirmar con START
Carrera programada a tiempo (cuenta atrás). Al pasar de 59min los primeros dígitos indican horas.	Introducir tiempos < - >
Nº paradas obligatorias en Pit Lane (sí podrán hacerse en un nº superior)	Introducir nº paradas < - >
Semáforo de salida. Aparece en pantalla una secuencia gráfica con sonido cada vez más agudo. Cuando se apaga, empieza la carrera.	Botón START
En modo PS, el coche consume más o menos combustible según la conducción, el tiempo de carrera y número de paradas introducidas. Por tanto, es obligatoria la entrada/s en el Pit Lane para repostar.	
La parada es libre, pero a cierto límite, un aviso por vibración en el mando al piloto al paso por meta indica necesidad de repostaje. Pasadas dos vueltas tras el aviso se reduce la velocidad progresivamente si no se carga combustible.	Apretar botón de cambio de carril del mando y entrada en Pit Lane.
Al entrar en el Pit Lane, el coche se detiene automáticamente y no vuelve a funcionar hasta: -Carga máxima. El coche sale del Pit Lane al máximo de combustible. Permitiendo retrasar la siguiente parada. -Carga libre. El piloto decide abandonar el Pit Lane antes del 100%.	Cuando un coche entra en Pit Lane, la pantalla deja de mostrar los datos de carrera y muestra datos del coche parado: dorsal, % FUEL (en aumento mientras esté parado).
Según nivel de repostaje elegido, la salida de Pit Lane será automática o decisión del piloto.	Carga máxima: Acelerar al llegar a 100% de repostaje. Carga libre: En el nivel deseado de repostaje, apretar botón posterior del mando y acelerar.
El repostaje se realiza individualmente. En caso de más de un coche en Pit Lane, seguirá el orden de entrada.	
Indicación de vuelta rápida de carrera	Señal acústica doble.
Indicación de vuelta rápida particular	Vibración del mando.
Aviso de último minuto de carrera para todos los pilotos.	Vibración del mando y Señal acústica larga.
Una vez acabado el tiempo, los coches se detienen automáticamente.	Bandera final. Final de carrera.
Datos de carrera	El final de carrera muestra dorsal del ganador, vueltas completadas, la vuelta rápida conseguida y el autor.
Datos personales de cada piloto.	Visualización secuencial de los datos de cada piloto < - >
Posibilidad de hacer una pausa durante la carrera.	Botón START una vez para pausa, y para continuar apretar de nuevo.

AG	MODO ARCADE GRUP
Entrar en modo AG	Confirmar con START
Carrera eliminatoria programada a tiempo (cuenta atrás). Al pasar de 59min los primeros dígitos indican horas.	Introducir tiempo < - >
Semáforo de salida. Aparece en pantalla una secuencia gráfica con sonido cada vez más agudo. Cuando se apaga, empieza la carrera.	Botón START
Cada determinado tiempo se elimina el último coche de la carrera. Quedará parado allí donde esté cuando se acabe el tiempo.	Señal acústica y aviso por vibración de próxima eliminación
Indicación de vuelta rápida de carrera	Señal acústica doble.
Indicación de vuelta rápida particular	Vibración del mando.
Los dos últimos coche en pista se disputan el triunfo en la carrera.	Bandera final. Final de carrera
Datos de carrera	Durante la carrera, en pantalla se muestra el dorsal del último coche eliminado. Al finalizar muestra el dorsal del ganador.
Posibilidad de hacer una pausa durante la carrera.	Botón START una vez para pausa, y para continuar apretar de nuevo.

AS	MODO ARCADE SINGLE
Entrar en modo AS	Confirmar con START
Juego individual. Carrera a vueltas con niveles de dificultad creciente con tiempo máximo	Introducir vueltas < - >
Vueltas de reconocimiento (2) para establecer el tiempo máximo	Botón START
La central otorga un tiempo máximo para el nivel 1 y las vueltas a completar.	
Semáforo de salida. Aparece en pantalla una secuencia gráfica con sonido cada vez más agudo. Cuando se apaga, empieza la carrera.	Botón START
Cuenta atrás de tiempo y cuenta atrás de vueltas	Información en pantalla
Si se agota el tiempo antes de completar las vueltas, se acaba el juego.	Bandera final. Final de carrera
Si se completan las vueltas antes de que se agote el tiempo, se accede al siguiente nivel. El mismo número de vueltas, esta vez con menos tiempo disponible. El nuevo nivel se inicia inmediatamente al completar la última vuelta del anterior nivel, sin detener la carrera.	
Indicación de vuelta rápida particular	Vibración del mando y señal acústica doble.
Aviso de última vuelta	Vibración del mando y Señal acústica larga.
Aviso de tiempo a punto de agotarse	Vibración en el mando.
Datos de carrera	Número de fases superadas y vuelta rápida.
Posibilidad de hacer una pausa durante la carrera.	Botón START una vez para pausa, y para continuar apretar de nuevo.

Mando (Fig.5)

1.- Acelerador y freno.
2.- En carrera: botón de cambio de carril.
En modo 'Car': identificador coche.
En modo de juego PS (con Kit Pit Lane ref. 40203), salida previa al 100% de repostaje.
3.- Tira identificadora removible de color.
4.- Toma de conexión a la central digital.

El mando proporciona información personal o general de situaciones de carrera (vuelta rápida, última vuelta...) mediante vibraciones.

Cambio de carril

N-Digital permite el cambio de carril del coche para realizar adelantamientos, seleccionar la trazada óptima y/o con el Kit Pit Lane entrar en boxes a respostar combustible.
El cambio de carril se realiza mediante una orden que transmite el piloto al coche pulsando el botón de su mando. Para activar el desvío es necesario que el botón esté pulsado en el momento en que el coche pase por el tramo lector (cortado) previo a cada cruce (Fig. 6). Atención: si un coche se detiene en el pequeño tramo lector queda parado, ya que no hay corriente.
La aguja de desvío realiza el movimiento a velocidad variable: muy lento si el coche va despacio al pasar por el tramo de corte y muy rápido si circula a gran velocidad (Fig. 6.1). Así, aunque dos coches pasen muy juntos, sólo cambiará de carril el que, efectivamente, tenga pulsado el botón de cambio.

Ampliaciones de N-Digital

N-Digital permite ampliar las posibilidades de juego del circuito con los siguientes artículos (Fig. 7):

Más coches y más jugadores: con la misma consola pueden participar hasta 8 coches. Es necesario que lleven incorporado el chip y utilizar un segundo transformador para más de 4 coches a la vez.

Más tramos: N-Digital es totalmente compatible con toda la gama de pistas Ninco en cualquiera de las tres superficies disponibles (asfalto, off road y nieve). Únicamente es incompatible el Kit 4 –rotondas-. En un circuito N-Digital puede haber un número ilimitado de tramos de cambio de carril.

Más carriles: El Kit Multilane N-Digital permite el montaje de circuitos digitales de más de dos carriles, con paso del carril 2 al 3. Para ampliar a cuatro carriles el paso por meta, es necesario el tramo sensor multicarriles ref. 40206.

Más accesorios: Para aprovechar al máximo las posibilidades interactivas de N-Digital y el juego de estrategia está disponible el Kit Pit Lane, en el que entra en acción el consumo de combustible de los coches. La Torre de Control, con giro de 360º, permite ver la clasificación de la carrera desde cualquier punto del circuito.

Seguridad:
No recomendado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas que pueden ser ingeridas o inhaladas.
No debe usarse al aire libre ni en ambientes húmedos.
Montar el circuito cerca de una toma de corriente y de fácil acceso.
El circuito debe utilizarse únicamente con el transformador Ninco recomendado. El transformador no es un juguete. Es un "transformador para juguetes" y cumple la norma europea EN61558. El transformador debe ser examinado periódicamente por un adulto para comprobar su estado (cable, enchufe, caja exterior u otras piezas) y evitar un deterioro que pudiera causar daños personales. Ante cualquier sospecha el transformador no debe usarse.
Antes de limpiar cualquier parte del circuito, desconecte el transformador de la red.
Asegúrese de que ningún objeto metálico entre en contacto con los dos raíles metálicos a la vez. En caso contrario podría producirse un cortocircuito.
En caso de cortocircuito, la PTC (protección térmica) del transformador salta y esta deja de funcionar. Para solucionar el problema, primero desconecte el transformador de la red, localice y elimine la causa del cortocircuito, espere unos minutos hasta que la PTC se reactive y conecte de nuevo el transformador a la red.
Mantenga el circuito limpio, pero nunca use productos abrasivos que puedan atacar el chapado de los raíles metálicos. Para su mantenimiento y óptimo funcionamiento se recomienda el TRACK CONDITIONER de NINCO (ref. 80905).
Cambie las trencillas de cobre de los vehículos regularmente.

Before use, please note the following:

Use the transformer provided by Ninco only, which is identified with the n> symbol.
Ninco guarantees the proper functioning of the N> Digital system provided all products or parts used are provided by Ninco, and will not accept any claim when malfunctioning is due to the use of parts from a third party.
Some of the products named below are not included in this set.
To convert to a digital set from an analogue one, remove the standard analogue connection straight, the transformer, the controllers and the Kit 4 (in case of use).
To revert back to analogue from digital, remove the straight with the digital console, the lane changer straights and the controllers. If the Double-power independent connection straight is used, you will not be required to remove the lane changer track pieces; rather they will serve as standard straights only, not allowing you to change lanes.
An analogue car, with no chip, will not function on the digital track, since the power on the track, which flows on a permanent basis, will not allow the driver to take control of the car with the controller.
It is essential that no drop in voltage occurs, the track is clean and the braids are in proper condition.

Contents:

Before use, please recheck the contents and ensure it is the same as that shown on the outer package.

Set/track assembly:

Layout (fig. 1): The set shown is one of the many set-up options of the Digital Master Track (ref. 40101). The Digital Kit (ref. 40202) includes those tracks with the KD sign on figure 1 only.
Track assembly: the tracks slide together keeping one straight and the other, to be attached, in a slightly raised position. Apply some pressure in order to firmly fix the clip (fig. 1.1)
Direction of Play: All lane changers and the console can only work properly in the direction shown by the indicator (clockwise). To change the game direction, the console and the lane changers' direction must be changed. (fig. 1.2)
Starting position: The starting grid must be placed just before the console to ensure proper functioning of the lap counter and at least one 20cm straight must be placed between the starting grid and the console track piece (fig. 1.3).

Digitalising cars:

In order to play with the N-Digital system you will need to install a Ninco chip in the car.
The system has been designed to be used with Ninco motors, for this reason, the performance of any other manufacturer's motors may be affected by the chip. In this case, the cable placing may be different from the one shown here. Ninco will not be held liable for any malfunctioning of cars from different manufacturers or any possible damage that such use could cause to N-Digital parts.

Digitalising the car:
1-Separate the body from the chassis, remove the cables from the guide and remove the terminals from the cable ends.
2- Place the cables through holes 1 and 2 (fig. 2.1). The cable on the side of the red spot should be fitted through hole 1, the other through hole 2 (those cars equipped with angle winder motors on the right, the cable connexion should be the other way round as in fig. 2.2). Fix using the terminals (D) and trim any cable excess.
3.- Swap position of cables A & B and fit into the guide (fig. 2)
4.- Fix the chip using the adhesive tape on a clean area of the chassis or body. Reassemble the car.

Cars with lights: Insert cables from the lights in holes 3 and 4 (the red one in 4).

Malfunctioning:
If the car is not working after the chip has been installed: swap over cables A and B in the guide.
If the car goes backwards after installing the chip: swap over cables in holes 1 and 2.

Warning:
It is essential to keep the braids in proper condition so as to enable a proper connection between the chip-equipped car and the digital console.
To return the car to analogue status: remove the chip connections and replace the wire terminals in the guide, fixing them as they were before digitalising.

Starting up:

Controller connections: connect the controllers to the Digital console in any of the ports from 1 to 8.
Transformer connections: connect the transformer to N> to the Digital console (fig 3)
If you want to use more than 4 cars on the track then connect a second transformer. Plug the transformer into the other available power point.
Identification of cars: with the controllers switched on, place the cars, individually, on any part of the track, avoid placing it on the reader track- previous track piece to the lane changer or track where the finishing line is - (fig.3.1). With the mode "car" on the console's screen, press the button MENU. In a few seconds, the "car" option will flash. Press the button on the controller. On the screen, confirm the car's identification with the port, for instance: "End8". This process must be carried out without any other car on the track at the same time.

The cars are identified with the port number that is assigned in the Digital console. This will not alter whether you change controller or not, until the car is assigned to another port. In a single port there can be up to n programmed cars, even though they cannot be placed on the track at the same time.

To start up the game
Do not use Digital console track piece as starting grid, as this will affect reading of race data.
The system will only register race data of cars that have crossed the console's reader stretch (starting line) during the first 4 seconds after the first car has gone by.
Once the controllers have been set up and the cars have been digitalized, press start in order to select the mode desired. You will race in "amateur" mode by default, with no lights, GP mode and 25 laps are also default settings.
Navigation buttons on the console: (fig.4)
Upper buttons, MENU and START: Navigation on first level fields (car, level, lights, race modes).
Lower buttons: selection of every option within the first level fields. Once the race has finished, it shows the results of every driver. Confirmation of each selection and Start of Race pressing START.
Main menu:
Two types of races: AMATEUR (by default), with a flow of progressive power or PROFESSIONAL, with a more sudden kind of power flow delivered to the controller. Cars race with or without LIGHTS. In the case of cars with lights, the lights should be connected to the chip.

Race Modes

GP	GRAND PRIX MODE
Enter GP mode	Confirm with START
Programmed lap race (up to 9999)	Introduce number of laps <->
Traffic light. A graphic sequence appears on the screen with an increasing high pitch sound. When the sound stops, the race starts	START button
Laps countdown and display shows the laps left for the leader to finish, total timing and fastest lap	Information on the screen
Indicates the fastest lap of the race	Double acoustic signal
Indicates a driver's fastest lap	The controller vibrates
Indicates the leader's last lap	The controller vibrates and long acoustic signal
When the winner finishes the race, the car stops in the finish line. The rest of the cars keep on or they stop automatically in a maximum of time	Final flag. End of race
Race data	The winner's number is shown at the end of the race, 0 laps to complete, total race time, fastest lap and the car that has achieved it.
Personal data of each driver	Visual sequence of every driver's information <->
Option to pause the race	START button once for the pause, and to continue press it again

WR	WORLD RALLY MODE
Enter WR mode	Confirm with START
Programmed race with laps (up to 9999) in groups of drivers (up to 8) individual timing	Introduce the number of drivers <->, START to confirm, then introduce number of laps <->
The console asks for the first driver	START to confirm or <-> to jump into the other driver
Traffic light. A graphic sequence appears on the screen with an increasing high pitch sound. When the sound stops, the race starts	START button
Laps countdown, display shows the laps left for the driver to finish, total timing and fastest lap	Information on the screen
Indicates the fastest lap of the race	Double acoustic signal
Indicates the last lap	The controller vibrates and long acoustic signal
When the car finishes all laps, it stops on the finish line	Final flag, end of race
The console calls the second pilot, and the process is repeated until all the drivers have finished their laps. If one of them does not, he is assigned a maximum time	START to confirm or <-> to jump into the other driver
When all the drivers have finished, the race comes to a end. If one of them does not finish, the race is ended with -> END + START	End of race
Race data	Sequence visualization of all the drivers information according to all their timings <->
Option to pause during race	START button once for pause, press again to continue

FL	FAST LAP MODE
Enter FL mode	Confirm with START
Programmed race to achieve best lap. After 59 min. the hours are shown on the screen.	Introduce time <->
Traffic light on the starting grid. A graphic sequence appears on screen with an increasing high pitch sound. When it stops, the race begins.	START button
Laps countdown, the lap counter turns off and only the fastest lap is shown and the car in question	Information on screen
Indicates the fastest lap	Double acoustic signal
Indicates the driver's fastest lap	The controller vibrates
Indicates the last minute to all the drivers	The controller vibrates and there is an acoustic signal
Once the time has run out, the cars stop automatically	Final flag, end of race
Race data	The number of the driver who has obtained the fastest lap is shown
Personal data of each driver	Sequence visualization of every driver's fastest lap <->
Option to pause during race	Press START button once, and to continue press it again

NS	NON-STOP RESISTANCE MODE
Enter NS mode	Confirm with START
Time programmed race (countdown). After 59 min the hours are indicated	Introduce time <->
Traffic light. A graphic sequence appears on the screen with an increasing high pitch sound. When the sound stops, the race starts	START button
Indicates the fastest lap of the race	Double acoustic signal
Indicates the last lap	The controller vibrates and long acoustic signal
Sums up the laps and shows the winner's overall lap count	Information on the screen
Indicates the race's last minute to all drivers	The controller vibrates and long acoustic signal
Once the time has run out, the cars stop automatically	Final flag. End of race
Race data	The winner's number is shown at the end of the race, 0 laps to complete, total timing & who has achieved fastest lap.
Personal information of each driver	Sequence visualization of the drivers' information <->
Option to pause during race	START button once for pause, press again to continue

PS	PIT-STOP RESISTANCE MODE
Enter in PS mode	Confirm with START
Time programmed race (countdown). After 59 min. the hours are indicated	Introduce time <->
Certain obligatory stops in Pit Lane (there can be more)	Introduce nº of stops <->
Traffic light on the starting grid. A graphic sequence appears on screen with an increasing high pitch sound. When it stops, the race begins	START button
In PS mode, the car uses a different amount of fuel depending on the way it is driven, the duration of the race and the number of stops introduced. Therefore, it is obligatory to go into the Pit Lane in order to refuel	
When the controller vibrates it indicates the need to refuel. Two laps after the signal the speed is progressively reduced if the car is not refuelled	Press button to change the lane to go into the Pit Lane
The car stops automatically after going into the Pit Lane and will not work until: Complete refuel. The car leaves the Pit Lane completely refuelled. Manual refuel. The driver decides to leave the Pit Lane before the car is fully refuelled	When a car goes into the Pit Lane, the screen does not show the race's data, it shows data of the car that has stopped: number, % FUEL (increasing while the car is stopped)
Depending on the chosen level of refuelling, the car will leave the Pit Lane automatically or by the driver's decision	Maximum refuel: Power is returned to the controller when refuel is 100% Manual refuel: When refuelling, press the back button on the controller to restore power when desired
The refuelling is done individually. When more than 1 car is in the Pit Lane, the one entering first will be the first one to leave	
Indicates the fastest lap of the race	Double acoustic signal
Indicates the driver's fastest lap	The controller vibrates
Indication of the race's last minute to all drivers	The controller vibrates and long acoustic signal
Once the time has run out, the cars stop automatically	Final flag, end of race
Race data	The winner's number is shown at the end of the race, 0 laps to complete, total timing & who has achieved fastest lap
Personal information of each driver	Sequence visualization of the drivers' information <->
Option to pause during race	START button once for pause, press again to continue

AG	ARCADE GROUP MODE
Enter AG mode	Confirm with START
Programmed preliminary race (countdown). After 59 min. the hours are indicated	Introduce time <->
Traffic light on the starting grid. A graphic sequence appears on screen with an increasing high pitch sound. When it stops, the race begins	START button
The last car is eliminated from the race, it will stop when its time has run out	Acoustic signal and vibration for next elimination
Indicates the fastest lap of the race	Double acoustic signal
Indicates the driver's fastest lap	The controller vibrates
The last two drivers fight to win the race	Final flag, end of race
Race data	During the race, the screen shows the latest eliminated driver. The winner's number is shown at the end of the race.
Option to pause during race	START button once for pause, press again to continue

AS	ARCADE SINGLE MODE
Enter AS mode	Confirm with START
Individual game. Lap race with increasing difficulty and maximum time.	Introduce number of laps <->
Practice laps (2) in order to establish a maximum time	START button
The console sets up a maximum time for level 1 and the number of laps	
Traffic light on the starting grid. A graphic sequence appears on screen with an increasing high pitch sound. When it stops, the race begins	START button
Time and lap countdown	Information on screen
If the time runs out before completing the laps, the game finishes	Final flag, end of race
If the laps are completed before the time runs out, a higher level is assigned. The same number of laps, but in less time. The new level starts immediately after finishing the first level last lap, without stopping the race	
Indicates the driver's fastest lap	The controller vibrates and double acoustic signal
Indicates the last lap	The controller vibrates and long acoustic signal
Indicates when time is running out	The controller vibrates
Race data	Number of stages overcome and the fastest lap
Option to pause during race	START button once for pause, press again to continue

The controller (fig. 5)

Accelerator and brake
Race: button to change lane
In "car" mode: car identifier
In PS mode (with Kit Pit Lane ref. 40203) 100% refuel override
Colour identifier strip that can be removed
Plug connection to the Digital Console

The controller provides personal and private information about situations that occur during the race (fastest lap, last lap...) through a vibrating pulse.

Change of lane

N-Digital allows the car to change lane in order to overtake other cars, select the racing line and go into the Pit Lane to refuel your car. The lane change is done through a signal that the driver transmits pressing the button on the controller. In order to activate the change of lane, one must press the button when the car passes by the reader track (cut) before lane changer (fig.6). Please note: if a car stops in the stretch, it will remain immobile as there is no electric current in the 'dead' piece of track.
The switch that allows you to change lane moves at variable speed: very slowly if the car is going slowly and very fast if the car goes faster (fig.6.1). Therefore, if two cars are very close, only the driver that has opted to change will do so.

N-Digital: Additions & Compatibility

N-Digital can increase the possibilities of your circuit with the following (fig.7):
More cars and more players: up to 8 cars can participate with the same console. The cars must be chipped and use a second transformer for more than 4 cars at the same time.
Other tracks: N-Digital is totally compatible with all NINCO tracks with the 3 different surfaces available (asphalt, off road and snow). Only Kit 4 is not compatible –roundabouts-. In an N-Digital circuit there can be an unlimited number of stretches for lane change.
More lanes: Multilane N-Digital Kit allows the assembly of more than two-lane digital circuits, thus crossing from lane 2 to lane to lane 3. In order to enlarge the finishing line to 4 lanes, the multi-track sensor stretch is necessary (ref. 40203).
More accessories: In order to get the most from the N- Digital system and maximise all its possibilities, the Pit Lane Kit is available. With this, the car's variable fuel consumption comes into action. The Control Tower, that can turn 360º, allows viewing the ranking of the race from any point in the circuit.

Safety:
Not recommended for children under 3 since it contains small pieces that may be ingested or inhaled
It is not to be used outdoors or in wet spaces.
Always build the circuit close to an easily accessible wall socket.
The circuit can only be used with the recommended NINCO transformer. The transformer is not a toy, it is a "transformer for toys" and it complies with European Standard EN61558. The transformer needs to be examined regularly by an adult to test its condition (cable, plug, outer box and other pieces) to avoid any deterioration that could cause personal damage. If in doubt about its condition, the transformer should not be used.
Before cleaning any part of the set, remove transformer from power socket. In the event of a short-circuit, the transformer's PTC thermal protector) will engage, stopping the transformer from working. In order to solve the problem, first of all remove transformer from power socket, locate the cause of the short-circuit (it may be a metallic part inside the slot) and wait a few minutes until the transformer's PTC is re-activated. Then connect transformer again to power socket.
The circuit needs to be clean and well maintained, but abrasive products that can damage the metal rails cannot be used. For its maintenance and proper functioning we recommend the NINCO's TRACK CONDITIONER (ref. 80905). Change the copper braids in the cars regularly.

Hinweise auf die Funktion

- Verwenden Sie nur den von Ninco mitgelieferten Transformator, der mit dem Symbol N bezeichnet ist.
- Ninco garantiert eine ordnungsgemäße Funktion des Systems N-Digital mit Produkten derselben Marke und übernimmt keine Haftung für Folgen, die sich aus der Verwendung von Produkten anderer Marken ergeben.
- Einige der hier genannten Produkte sind nicht im Grundset enthalten und werden als Zubehör angeboten.
- Um eine analoge Rennbahn zu digitalisieren, müssen die analoge Anschlussschiene, der herkömmliche Trafo, die Handregler und falls vorhanden, die Kehrschleife (Ref.10504) entfernt werden.
- Um von einem digitalen System auf ein analoges zu wechseln muss die digitale Zentraleinheit inklusive Handreger sowie die Spurwechsel entfernt werden. Die Spurwechsel können in der Rennstrecke eingebaut bleiben, wenn die Tuning Anschlussgerade Ref. 10401) mit unabhängigen Stromkreisen verwendet wird. In diesem Fall können die Weichen als Standardgeraden eingesetzt werden.
- Ein analoges Fahrzeug ohne Chip darf nicht auf eine digitale Rennbahn gesetzt werden. Die Digitalbahn arbeitet mit Dauerstrom auf den Schienen, und das Fahrzeug würde sich nicht steuern lassen und ausschließlich mit Vollgas fahren.
- Es ist außerordentlich wichtig, dass es bei der Rennbahn keinen Spannungsabfall gibt, die Leiterbahnen der Schienen sauber sind, die Litzen (Schleifer) des Fahrzeugs sich in einem gutem Zustand befinden und sauber sind.

Inhalt

Prüfen Sie vor Beginn den Inhalt des Kartons und vergleichen Sie diesen mit dem Schema auf der Außenverpackung.

Montage der Rennstrecke

Layout: Die dargestellte Rennbahn entspricht einer von vielen möglichen Varianten der Designs Master Track Digital (Ref. 40101). Der digitale Satz (Ref. 40202) enthält lediglich die mit KD in Abb. 1 bezeichneten Teile.
Montage der Rennstrecke (fig. 1.1): Die Abschnitte sind wechselweise eben oder leicht ansteigend. Fest andrücken, damit die Clips gut einrasten
Spielrichtung: Die Spurwechsel und die Konsole funktionieren nur in Pfeilrichtung (Uhrzeigersinn). Um die Spielrichtung zu ändern, müssen die Position/Richtung der Konsole und die Ausweichmöglichkeiten geändert werden (fig. 1.2).
Position des Startplatzes: Der Startplatz muss sich kurz vor der Konsole befinden, damit ein einwandfreies Funktionieren der Funktion Rundenzählung gewährleistet ist. Dazwischen muss sich eine Strecke von mind. 20 cm befinden (fig. 1.2).

Digitalisierung der Fahrzeuge

Um mit N-Digital spielen zu können, müssen alle Fahrzeuge mit einem Chip der Marke Ninco ausgerüstet sein.
Das System wurde für die Verwendung mit Ninco-Motoren optimiert, daher können Motoren anderer Hersteller in ihrem Verbrauch und ihrer Leistung beeinträchtigt sein. In diesem Fall kann die Kabelführung von der hier gezeigten abweichen. Bei Fahrzeugen/Motoren anderer Marken übernimmt Ninco keine Verantwortung für das ordnungsgemäße Funktionieren derselben oder für Schäden, die theoretisch an verschiedenen Elementen von N-Digital entstehen können.

Digitalisierung eines Fahrzeugs:
1. – Lösen Sie die Schrauben unter dem Chassis, um die Karosserie abheben zu können. Entfernen Sie die Motorkabel aus dem Leitkiel, und ziehen Sie die Klemmhülsen von den Motorkabeln ab.
2.- Stecken Sie die Motorkabel in die Öffnungen 1 und 2. des Decoders (fig. 2.1). Das Kabel, welches Motorseits mit einem roten Punkt gekennzeichnet ist, kommt in Öffnung 1, das andere Kabel in Öffnung 2. (Bei Motoren mit Anglewinder (rechtsseitigem Antrieb) erfolgt der Kabelanschluss in umgekehrter Kabelposition. Siehe Abb. 2.2). Die Kabel werden mit Hilfe der Kabelschuhe D befestigt, überstehendes Kabel kann abgeschnitten werden.
3. – Legen Sie die Kabel des Decoders (A und B) über Kreuz und stecken Sie sie in die Führung (siehe Abb. 2).
4.- Befestigen Sie den Chip mit dem Klebeband auf einer freien Fläche des Fahrgestells oder der Karosserie und bauen das Fahrzeug anschließend wieder zusammen. (Vor dem Zusammenbau des Fahrzeuges empfiehlt es sich, einen Funktionstest zu machen.)
Fahrzeuge mit Licht: Die Kabel des Lichtsets werden in die Anschlüsse 3 und 4 gesteckt (Das rote Kabel gehört in Loch 4).
Funktionsfehler:
Nach dem Einsetzen des Chips funktioniert das Fahrzeug nicht mehr: Tauschen Sie die Kabel A und B im Leitkiel.
Nach dem Einsetzen des Chips fährt das Fahrzeug rückwärts: Tauschen Sie die Motorkabel bei 1 und 2.

Hinweise: Es ist wichtig, dass die Litzen in gutem Zustand und sauber sind, um eine optimale Verbindung zwischen dem mit Chip ausgestatteten Fahrzeug und der digitalen Zentrale zu gewährleisten.
Übergang vom digitalen Betrieb zum analogen Betrieb: Entfernen Sie den Chip und befestigen Sie erneut die Kabelschuhe des Motors in der Führung.

Inbetriebnahme:

Handregler: Verbinden Sie die Handregler mit der digitalen Zentrale an einem beliebigen Anschluss zwischen 1 und 8.
Transformator: Verbinden Sie den Transformator N> mit der Zentrale (fig. 3).
Bei mehr als 4 Fahrzeugen auf der Rennstrecke ist es notwendig, einen zweiten Transformator anzuschließen. Schließen Sie, falls benötigt, den zweiten Transformator (nicht im Lieferumfang enthalten) an dem zweiten Steckplatz ein.
Digitalisierung der Fahrzeuge: Nachdem Sie die Handregler eingesteckt haben, setzen Sie bitte die einzelnen Fahrzeuge einzeln zur Digitalisierung auf die Bahn. Vermeiden Sie es, die Fahrzeuge auf eine Lesestrecke zu stellen, die sich vor Spurwechseln oder der Zielgeraden befinden (fig. 3.1). Nach dem Einschalten der Zentrale befindet sich die Zentrale im Modus „Car“ .Klicken Sie auf die Schaltfläche MENÜ. Innerhalb weniger Sekunden beginnt „Car“ zu blinken. Klicken Sie die Schaltfläche STEUERUNG (Der Knopf hinten am Handregler – Spurwechselknopf). Die erfolgreiche Digitalisierung des Fahrzeuges wird von der Zentrale mit „End8" bestätigt.
Dieser Vorgang darf nur mit einem auf der Rennbahn befindlichen Fahrzeug ausgeführt werden.
Die Fahrzeuge werden mit der Nummer gekennzeichnet, die über dem Steckplatz des Handreglers auf der Zentraleinheit steht. Diese Zuordnung des Fahrzeuges ist im Decoder gespeichert und nicht im Handregler. Sie können einen beliebigen anderen Handregler in diesem Steckplatz verwenden, um das gleiche Fahrzeug zu bewegen. Um dem Fahrzeug eine andere Nummer zuzuteilen, müssen Sie die Digitalisierung an einem anderen Steckplatz wiederholen. Es können unendlich viele Fahrzeuge auf Steckplatz 1 programmiert werden, es darf aber nur ein Fahrzeug über den Steckplatz 1 gefahren werden.

Spielbeginn:
Die Fahrzeuge sollten bei der Startaufstellung nicht direkt auf der Schiene der Zentraleinheit platziert werden. Bitte halten Sie einen Abstand von ca. 10 cm zur weißen Startlinie ein. Optional können Sie die Schiene Ref. 10114 mit aufgedruckten Startaufstellungen verwenden.
Nachdem alle Handregler angeschlossen und alle Fahrzeuge digitalisiert wurden, drücken Sie START um den Spielmodus zu wählen. Sollte zuvor noch kein Spielmodus gewählt worden sein, wird die Konsole im Amateurmodus ohne Fahrzeugbeleuchtung gestartet.

Navigieren mit den Konsolenschaltflächen (fig. 4):
- Obere Schaltflächen, MENÜ und START: Navigation über die erste Feldebene (Fahrzeug, Schwierigkeitsgrad, Beleuchtungen, Rennmodi).
- Untere Schaltflächen: Wahl von Optionen innerhalb von Feldern der ersten Ebene. Nach Beendigung des Rennens können die Rennergebnisse jedes Fahrers über die Pfeiltasten angezeigt werden.
- Bestätigung der Wahl und Beginn des Rennens durch Klicken der Schaltfläche START.

Hauptmenü:
- Zwei Rennarten: AMATEUR (einfachere Handhabung der Fahrzeuge) oder PROFESIONAL (aggressivere Leistungskurve des Handreglers).
- Rennen mit oder ohne BELEUCHTUNG. Die Beleuchtung muss an den Chip angeschlossen werden. (Siehe Anleitung des Decoders.)
- Spielmodi: 7 Rennmodi (siehe Kapitel Spielmodus)

Spielmodus:

GP	MODUS GRAND PRIX
Mit den Pfeiltasten den GP Modus auswählen	Bestätigen mit START
Programmiertes Rennen über mehrere Runden (bis 9999)	Eingabe der Rundenanzahl <->
Die Startampel erscheint auf dem Bildschirm. Eine zunehmend lauter werdende Tonfolge signalisiert die Vorbereitungszeit. Bei Verstummen der Tonfolge beginnt das Rennen.	Schaltfläche START
Rückwärtszählung der Runden, Anzeige der fehlenden Runden bis zum Abschluss für den in Führung liegenden Fahrer , Gesamtzeit und Schnellste Runde.	Bildschirminformation.
Anzeige einer schnellsten Runde des Rennens.	Zweifaches akustisches Signal.
Anzeige einer persönlichen schnellsten Runde	Vibration des Handreglers.
Meldung der letzten Runde des in Führung liegenden Fahrers.	Vibration des Handreglers und lang anhaltendes akustisches Signal.
Wenn der in Führung liegende Fahrer seine Runden vollständig beendet hat, hält er in der Zielrunde an. Die restlichen Fahrer beenden die laufende Runde oder halten automatisch an, wenn sie in der Maximalzeit nicht ankommen.	Zielflagge. Ende des Rennens.
Renndaten	Am Ende des Rennens wird die Startnummer des Siegers, 0 Runden bis zur Fertigstellung, Gesamtzeit, die gefahrene Schnellste Runde und den Fahrer.
Persönliche Daten der Fahrer.	Sequenzielle Anzeige der Daten eines jeden Fahrers <->
Möglichkeit, während des Rennens eine Pause einzulegen.	Schaltfläche START einmal drücken für <Pause>, erneutes Drücken für <weiter>.

WR	MODUS WORLD RALLY
Mit den Pfeiltasten den WR Modus auswählen	Bestätigen mit START
Rennen mit mehreren Runden (bis zu 9999) in Fahrergruppen (bis zu 8) Alle Fahrer fahren in diesem Rennen einzeln auf der Bahn. Nach jedem Durchlauf wird ein neuer Fahrer aufgefordert zu fahren, so lange bis alle Fahrer ihr Rennen beendet haben.	Eingabe der Fahreranzahl <->, Drücken Sie START, um zu bestätigen, Eingabe der Rundenanzahl <->
Die Zentrale zeigt den ersten Fahrer an.	START, um zu bestätigen oder <->, um zum nächsten Fahrer zu wechseln.
Die Startampel erscheint auf dem Bildschirm. Eine zunehmend lauter werdende Tonfolge signalisiert die Vorbereitungszeit. Bei Verstummen der Tonfolge beginnt das Rennen.	Schaltfläche START
Rundenrückzählung, Gesamtzeit und schnellste Runde	Bildschirminformation.
Anzeige einer persönlichen schnellsten Runde.	Vibration des Handreglers und zweifaches, akustisches Signal.
Meldung der letzten Runde	Vibration des Handreglers und lang anhaltendes akustisches Signal.
Nach Beendigung aller Runden hält das Fahrzeug automatisch an	Schlussfahne. Ende des Rennens.
Die Zentrale fordert den nächsten Fahrer auf sich bereit zu machen. Der Vorgang wiederholt sich, bis sich alle Fahrer ihr Rennen gefahren haben. Geht ein Fahrer nicht auf die Rennbahn, wird ihm automatisch die Maximalzeit zugewiesen.	START, um zu bestätigen oder <->, um zum nächsten Fahrer weiterzugehen
Wenn alle programmierten Fahrer das Rennen beendet haben ist das komplette Rennen beendet. Nimmt ein Fahrer nicht teil, wird das Rennen mit -> END + START geschlossen.	Ende des Rennens.
Renndaten	Sequenzielle Anzeige der Daten eines jeden Fahrers je nach ansteigender Gesamtzeit <->
Möglichkeit, während des Rennens eine Pause einzulegen.	Schaltfläche START einmal drücken für <Pause>, erneutes Drücken für <weiter>

FL	MODUS FAST LAP
Mit den Pfeiltasten den FL Modus auswählen	Bestätigen mit START
Programmiertes Rennen nach Zeit, um die schnellste Runde zu erzielen. Bei der Zeiteinstellung zeigen die ersten beiden Stellen jenseits von 59 Minuten die Stunden an.	Eingabe der Zeit <->
Die Startampel erscheint auf dem Bildschirm. Eine zunehmend lauter werdende Tonfolge signalisiert die Vorbereitungszeit. Bei Verstummen der Tonfolge beginnt das Rennen.	Schaltfläche START
Die Zeit wird rückwärts gezählt, es werden keine Runden angezeit. Im Display werden nur noch die schnellste Runde und der Fahrer angezeigt.	Bildschirminformation.
Anzeige einer schnellsten Runde des Rennens.	Zweifaches akustisches Signal.
Anzeige einer persönlichen schnellsten Runde.	Vibration des Handreglers.
Meldung der letzten Rennminute für alle Fahrer.	Vibration des Handreglers und akustisches Signal.
Nach Ablauf der Zeit werden die Fahrzeuge automatisch angehalten.	Schlussfahne. Ende des Rennens.
Renndaten	Bei Beendigung des Rennens wird die Startnummer des Fahrers mit der schnellsten Runde angezeigt.
Persönliche Daten der Fahrer.	Sequenzielle Anzeige der schnellsten Runde eines jeden Fahrers.
Möglichkeit, während des Rennens eine Pause einzulegen.	Schaltfläche START einmal drücken für <Pause>, erneutes Drücken für <weiter>

NS	MODUS NON-STOP
Mit den Pfeiltasten den NS Modus auswählen	Bestätigen mit START
Programmiertes Rennen nach Zeit (Rückwärtszählung). Bei der Zeiteinstellung zeigen die ersten beiden Stellen jenseits von 59 Minuten die Stunden an.	Eingabe der Zeit <->
Die Startampel erscheint auf dem Bildschirm. Eine zunehmend lauter werdende Tonfolge signalisiert die Vorbereitungszeit. Bei Verstummen der Tonfolge beginnt das Rennen.	Schaltfläche START
Anzeige einer schnellsten Runde des Rennens.	Zweifaches akustisches Signal.
Anzeige einer persönlichen schnellsten Runde.	Vibration des Handreglers.
Gefahrene Runden und Anzeige der Runden des in Führung liegenden Fahrers.	Bildschirminformation.
Meldung der letzten Rennminute für alle Fahrer.	Vibration des Handreglers und lang anhaltendes akustisches Signal.
Nach Ablauf der Zeit werden die Fahrzeuge automatisch angehalten.	Schlussfahne. Ende des Rennens.
Renndaten	Bei Ende des Rennens werden die Startnummer des Siegers, die gefahrenen Runden, die erreichte Schnellste Runde und der Fahrer angezeigt.
Persönliche Daten der Fahrer.	Sequenzielle Anzeige der Daten eines jeden Fahrers <->
Möglichkeit, während des Rennens eine Pause einzulegen.	Schaltfläche START einmal drücken für <Pause>, erneutes Drücken für <weiter>

PS	MODUS PIT-STOP
Mit den Pfeiltasten den PS Modus auswählen	Bestätigen mit START
Programmiertes Rennen nach Zeit (Rückwärtszählung). Bei der Zeiteinstellung zeigen die ersten beiden Stellen jenseits von 59 Minuten die Stunden an.	Eingabe der Zeiten < - >
Anzahl der obligatorischen Stopps in der Pit Lane (es können darüber hinausgehende Stopps eingelegt werden)	Eingabe der Anzahl von Stopps < - >
Die Startampel erscheint auf dem Bildschirm. Eine zunehmend lauter werdende Tonfolge signalisiert die Vorbereitungszeit. Bei Verstummen der Tonfolge beginnt das Rennen.	Schaltfläche START
Im Modus PS verbraucht das Fahrzeug je nach Fahrweise, Rennzeit und Anzahl der eingelegten Stopps mehr oder weniger Kraftstoff. Daher ist ein Besuch der Boxengasse zum Nachtanken obligatorisch.	
Der Stopp ist freiwillig, es erfolgt jedoch ab einer gewissen Grenze eine Vibrationsmeldung im Handregler bei Überfahrt der Start und Zielgeraden, die darauf hinweist, dass ein Nachtanken erforderlich ist. Nach Ablauf von weiteren zwei Runden nach Erhalt der Meldung wird die Geschwindigkeit reduziert, wenn kein Kraftstoff getankt wird.	Drücken Sie am Handregler den Spurwechselknopf um in die Boxengasse einzufahren.
Beim Einfahren in die Pit Lane, wird das Fahrzeug automatisch angehalten und kann erst weiterfahren wenn: - Der Tank auf 100% gefüllt wurde. Wenn das Auto komplett betankt wurde, wird der nächste Tankstopp so weit wie möglich hinausgezögert. - Die Füllmenge selbst bestimmt wurde. Der Fahrer entscheidet sich, die Pit Lane zu verlassen, bevor zu 100 % aufgetankt wurde.	Beim Einfahren eines Fahrzeugs in die Pit Lane werden keine Renndaten auf dem Bildschirm angezeigt sondern nur die Daten des gestoppten Fahrzeugs. Startnummer, % KRAFTSTOFF (steigende Kraftstoffzunahme während das Fahrzeug hält)
Je nach nachgetankter Kraftstoffmenge, erfolgt das Ausfahren aus der Pit Lane automatisch oder auf Wunsch des Fahrers.	- Maximale Kraftstoffbetankung: Wenn im Display 100% angezeigt wird kann man mit dem Fahrzeug die Boxengasse verlassen. - Wenn man die Boxengasse verlassen möchte, ohne das Fahrzeug komplett zu betanken, betätigt man den Spurwechselknopf am Handregler und der Tankvorgang wird beendet. Das Fahrzeug kann die Boxengasse nun verlassen.
Es kann immer nur ein Fahrzeug betankt werden. Befinden sich mehrere Fahrzeuge in der Boxengasse, werden sie nacheinander aufgetankt.	
Anzeige einer schnellsten Runde des Rennens.	Zweifaches akustisches Signal.
Anzeige einer persönlichen schnellsten Runde.	Vibration des Handreglers.
Meldung der letzten Rennminute für alle Fahrer.	Vibration des Handreglers und lang anhaltendes akustisches Signal.
Nach Ablauf der Zeit werden die Fahrzeuge automatisch angehalten.	Schlussfahne. Ende des Rennens.
Renndaten	Bei Ende des Rennens werden die Startnummer des Siegers, die gefahrenen Runden, die erreichte schnellste Runde und der Fahrer angezeigt.
Persönliche Daten der Fahrer.	Sequenzielle Anzeige der Daten eines jeden Fahrers <->
Möglichkeit, während des Rennens eine Pause einzulegen.	Schaltfläche START einmal drücken für <Pause>, erneutes Drücken für <weiter>

AG	MODUS ARCADE GRUP
Mit den Pfeiltasten den AG Modus auswählen	Bestätigen mit START
Programmiertes Ausscheidungsrennen nach Zeit (Rückwärtszählung). Bei der Zeiteinstellung zeigen die ersten beiden Stellen jenseits von 59 Minuten die Stunden an.	Eingabe der Zeit < - >
Die Startampel erscheint auf dem Bildschirm. Eine zunehmend lauter werdende Tonfolge signalisiert die Vorbereitungszeit. Bei Verstummen der Tonfolge beginnt das Rennen.	Schaltfläche START
Jeweils nach Ablauf der voreingestellten Zeit scheidet das langsamste Fahrzeug aus. Das Fahrzeug wird dort angehalten, wo es sich bei Ablauf der Zeit befindet. Mit der Taste START kann das Rennen kurzzeitig unterbrochen werden, um das Fahrzeug von der Strecke zu nehmen.	Vor dem nächsten Ausscheiden eines Fahrzeugs ertönt ein akustisches Signal, und es folgt eine Vibrationsmeldung im Handregler
Anzeige einer schnellsten Runde des Rennens.	Zweifaches akustisches Signal.
Anzeige einer persönlichen schnellsten Runde. Die beiden letzten Fahrzeuge auf der Rennstrecke konkurrieren um den Rennsieg.	Vibration des Handreglers. Schlussfahne. Ende des Rennens
Renndaten	Während des Rennens ist auf dem Bildschirm die Startnummer des letzten ausgeschiedenen Fahrzeugs zu sehen. Zuletzt wird die Startnummer des Siegers gezeigt.
Möglichkeit, während des Rennens eine Pause einzulegen.	Schaltfläche START einmal drücken für <Pause>, erneutes Drücken für <weiter>

AS	MODUS ARCADE SINGLE
Mit den Pfeiltasten den AS Modus auswählen	Bestätigen mit START
Einzelspiel. Rennen über Runden mit steigendem Schwierigkeitsgrad.	Eingabe der Runden < - >
Erkennungsrunden (2), um die maximale Zeit festzulegen.	Schaltfläche START
Die Zentrale gewährt eine Maximalzeit für Schwierigkeitsgrad 1 und die zu beendenden Runden.	
Die Startampel erscheint auf dem Bildschirm. Eine zunehmend lauter werdende Tonfolge signalisiert die Vorbereitungszeit. Bei Verstummen der Tonfolge beginnt das Rennen.	Schaltfläche START
Rückwärtszahlung der Zeit und der Runden.	Bildschirminformation
Läuft die Zeit vor Beendigung der Runden ab, wird das Spiel beendet.	Schlussfahne. Ende des Rennens
Werden die Runden vor Ablauf der Zeit beendet, wird im nächsten Schwierigkeitsgrad gefahren. Gleiche Anzahl der Runden, jedoch diesmal mit einer geringeren Zeitvorgabe. Der neue Schwierigkeitsgrad beginnt unmittelbar nach Beendigung der letzten Runde des vorhergehenden Schwierigkeitsgrades, ohne das Rennen anzuhalten.	
Anzeige einer persönlichen schnellsten Runde.	Vibration des Handreglers und zweifaches, akustisches Signal.
Meldung der letzten Runde	Vibration des Handreglers und lang anhaltendes akustisches Signal.
Zeitanzeige kurz vor Beendigung.	Vibration des Handreglers.
Renndaten	Anzeige von Anzahl der zurückgelegten Runden und schnellste Runde.
Möglichkeit, während des Rennens eine Pause einzulegen.	Schaltfläche START einmal drücken für <Pause>, erneutes Drücken für <weiter>

Handregler (fig.5)

1.- Gas und Bremse
2.- Beim Rennen: Schaltfläche für den Spurwechsel.
Im Modus „Car“: Digitalisierung des Fahrzeugs.
Im Modus Spiel PS (mit Pit Lane, Ref. 40203), vorzeitiges Ausfahren aus der Boxengasse.
3.- Farbige Kennzeichnungsbänder zum austauschen.
4.- Anschluss an die Zentraleinheit.

Der Handregler signalisiert anhand von Vibrationen persönliche oder allgemeine Informationen zum Stand des Rennens (Schnellste Runde, letzte Runde ...).

Spurwechsel

N-Digital erlaubt den Spurwechsel eines Fahrzeugs, um das Überholen oder die Wahl der optimalen Fahrspur zu ermöglichen, und mit dem Boxengassen Set einen Tankstopp einzulegen.
Der Spurwechsel erfolgt mit einem Befehl, den der Fahrer mit Hilfe des Spurwechselknopfes an seinem Handregler an das Fahrzeug übermittelt. Um einen Spurwechsel zu machen, muss der Spurwechselknopf gedrückt sein, sobald das Fahrzeug den Leseabschnitt der Spurwechselschiene passiert (fig. 6). Der Spurwechselknopf kann auch schon lange vorher gedrückt sein. Wird er fest gehalten wechselt das Fahrzeug an jeder Weiche die Spur. Der Leseabschnitt befindet sich vor jedem Spurwechsel.

Achtung: Wenn ein Fahrzeug im Bereich des Leseabschnitts stehen bleibt oder auf dem isolierten Teil der Weiche hat es keinen Strom und bleibt stehen. Die Weiche arbeitet mit unterschiedlichen Schaltgeschwindigkeiten um sich der Geschwindigkeit der Fahrzeuge anzupassen. Fährt ein Fahrzeug langsam über den Lesestreifen schaltet die Weiche langsam, fährt es schnell über den Lesestreifen schaltet die weiche schnell. Somit wird gewährleistet das nur das Fahrzeug einen Spurwechsel vollzieht, welches auch den Spurwechsel machen soll (fig. 6.1). Ein dicht hinterherfahrendes Fahrzeug wird nicht automatisch auf die andere Spur gefahren, nur wenn es ebenfalls die Spur wechseln soll.

Erweiterungen von N-Digital

N-Digital ermöglicht weitere Spielerweiterungen, wenn folgende Elemente vorhanden sind (fig. 7):

Mehr Fahrzeuge und mehr Spieler: Mit einer Konsole können bis zu 8 Fahrzeuge teilnehmen. Dafür ist notwendig, dass die Fahrzeuge mit einem Chip ausgerüstet sind. Ein zweiter Transformator muss bei Verwendung von mehr als 4 Fahrzeugen angeschlossen werden.

Mehr Schienen: N-Digital ist voll kompatibel mit allen Schienenteilen und allen verfügbaren Bahnbelägen (Asphalt, Off-road und Schnee) von Ninco. (ACHTUNG: 10504 Kehrschleife darf nicht verwendet werden). Es dürfen unendlich viele Spurwechsel in einer Rennbahn verbaut werden.

Mehrere Spuren: Das Multilane Kit von N-Digital ermöglicht die Montage von digitalen Rennbahnen mit mehr als zwei Spuren. Es ermöglicht den wechsel von Spur 2 auf Spur 3. Um auf 4 Spuren zu fahren ist es notwendig die Zählschiene der Zentraleinheit um 2 Spuren mit einem Sensorabschnitt (Mehrspursensor Ref. 40206) zu erweitern.
Der Mehrspursensor wird an der rechten Seite der Konsole in den Steckplatz ‚IN' gesteckt. Wenn zusätzlich noch eine Boxengasse verwendet werden soll, ist der Multikonnektor Ref. 40306 zu verwenden. Er erweitert den Steckplatz ‚IN' um einen weiteren Steckplatz.

Weiteres Zubehör: Um die interaktiven Möglichkeiten von N-Digital voll auszuschöpfen und den Rennen eine Strategie zu verleihen, kann die Rennbahn um die Boxengasse (Ref. 40203) erweitert werden, wo der Kraftstoffverbrauch der Fahrzeuge ein Kriterium ist. Der Kontrollturm mit einem Drehbereich von 360° zeigt sehr übersichtlich den aktuellen Stand des Rennens an, von jedem Punkt der Rennbahn aus.

Sicherheit:
Nicht empfohlen für Kinder unter 3 Jahren, da das Spiel Kleinteile enthält, die verschluckt werden könnten oder die Nasenlöcher verstopfen.
Darf nicht im Freien oder in feuchten Bereichen verwendet werden.
Stellen Sie die Rennbahn in der Nähe eines Stromanschlusses auf und zwar so, dass dieser gut erreichbar ist.
Die Rennbahn darf nur mit dem von Ninco empfohlenen Transformator verwendet werden. Der Transformator ist kein Spielzeug. Es handelt sich um einen „Transformator für Spielzeug“, der die europäische Norm EN61558 erfüllt. Der Transformator muss regelmäßig von einem Erwachsenen auf seinen Zustand untersucht werden (Kabel, Stecker, Außengehäuse und andere Teile). Vermeiden Sie Beschädigungen, die Personenschäden verursachen können. Wenn Sie Zweifel an der Funktionsfähigkeit des Transformators haben, sollten Sie diesen nicht verwenden.
Vor der Reinigung von Teilen der Rennbahn, ziehen Sie den Netzstecker des Transformators aus der Steckdose.
Stellen Sie sicher, dass metallische Teile nicht in gleichzeitigen Kontakt mit beiden Metallschienen kommen. Dadurch könnte es zu einem Kurzschluss kommen.
Bei einem Kurzschluss springt der Wärmeschutz des Transformators heraus und macht diesen funktionslos. Um den Trafo wieder verwenden zu können, ziehen Sie den Netzstecker des Transformators aus der Steckdose, suchen nach der Ursache des Kurzschlusses und beheben den Fehler. Warten Sie einige Minuten, bis der Wärmeschutz reaktiviert ist, und stecken Sie dann den Transformator erneut an das Stromnetz an.
Halten Sie die Rennbahn stets sauber und verwenden Sie keine Scheuermittel, die die Oberfläche der Metallschienen angreifen könnten. Zur Pflege und im Hinblick auf ein optimales Funktionieren, empfehlen wir den TRACK CONDITIONER von NINCO (Ref. 80905).
Erneuern Sie regelmäßig die Kupferlitzen der Fahrzeuge.

Avertissements préalables à la mise en route

- Utiliser exclusivement le transformateur fourni par Ninco, comportant le symbole n>.
- Ninco garantit le bon fonctionnement du système N>Digital avec des produits de la même marque, et se dégage de toute responsabilité en ce qui concerne les conséquences provenant de l'utilisation de produits d'autres marques.
- Certains produits que nous mentionnons ici ne sont pas inclus dans cette boîte.
- Pour transformer un circuit analogique en un circuit numérique, il faudra retirer la ligne droite de connexions standard analogique, le transformateur, les commandes et, le cas échéant, le Kit 4.
- Pour passer d'un système numérique à un système analogique on doit retirer la ligne droite équipée de la centrale numérique, les tronçons avec changement de voie et les commandes. Si la ligne droite de connexions indépendantes Doublepower est utilisée, il ne sera pas obligatoire de retirer les changements de voie, mais ils n'agiront que comme des lignes droites standard.
- Une voiture analogique, sans puce, ne doit pas être placée sur une piste numérique, étant donné qu'elle recevrait le courant qui passe de façon permanente par un circuit digitalisé, et ne pourrait pas être contrôlée par une commande.
- Il est très important que la piste ne subisse pas de chutes de tension, qu'elle soit propre et que les tresses de contact de la voiture soient en bon état.

Contenu

Avant de commencer, vérifier le contenu du jeu, conformément au schéma figurant à l'extérieur de l'emballage.

Assemblage circuit / pistes

Layout: Le circuit que nous montrons est une des possibilités de conception du Master Track Digital (réf. 40101). Le Kit Digital (réf. l40202) n'inclut que les pistes signalées par KD sur l'image 1.
Montage des pistes (fig. 1.1): Les tronçons se glissent en en maintenant un à plat et l'autre légèrement incliné vers le haut. Effectuez une pression afin que les clips s'emboîtent parfaitement.
Sens du jeu: Les changements de voie et la console ne fonctionnent que dans le sens indiqué par les flèches (sens horaire). Pour changer le sens du jeu, il faut changer de position/sens la console et les déviations (fig. 1.2).
Position grille: la grille de sortie doit être placée avant la console pour que la fonction compte-tours fonctionne correctement et il faut qu'il y ait au moins, une piste de 20 cm intercalée entre les deux (fig. 1.2).

Digitalisation des voitures

Pour pouvoir jouer avec le système N-Digital il faut que les voitures soient équipées d'une puce Ninco.
Le système est optimisé pour la consommation des moteurs Ninco, c'est la raison pour laquelle les moteurs d'autres marques peuvent être affectés au niveau de leur consommation et de leur rendement. Dans ce cas, la mise en place des câbles peut différer de celle qui est indiquée ici. Concernant les voitures/moteurs d'autres marques, Ninco se dégage de toute responsabilité concernant le bon fonctionnement de ces derniers, et des dommages qu'ils pourraient hypothétiquement provoquer sur les différents éléments de N-Digital.

Digitalisation d'une voiture de slot:
1.- Séparer le châssis et la carrosserie, retirer les câbles du moteur du guide et enlever les terminaux.
2.- Insérer les câbles du moteur dans les orifices 1 et 2 (fig. 2.1). Le câble se trouvant du côté du point rouge dans l'orifice 1, l'autre câble dans l'orifice 2. (Moteurs angle winder avec attaque à droite, connexion des câbles dans le sens contraire. Fig. 2.2). Fixer au moyen des terminaux D et découper le surplus de câbles.
3.- Croiser les câbles A et B et les insérer dans le guide (fig 2).
4.- Fixer la puce avec le ruban adhésif dans un espace libre du châssis ou de la carrosserie et remonter la voiture.

Voitures avec phares: Insérer les câbles des phares dans les orifices 3 et 4 (le rouge dans le 4).

Erreurs de fonctionnement:
Si après avoir mis la puce en place, la voiture ne fonctionne pas: permuter les câbles A et B dans le guide.
Si après avoir mis la puce en place, la voiture fonctionne vers l'arrière: permuter les câbles du moteur en 1 et 2.

Notes:
Il est très important de maintenir les tresses de contact en bon état afin de garantir une bonne communication entre la voiture équipée d'une puce et la centrale numérique. Passage de numérique à analogique: déconnecter la puce et replacer les terminaux du moteur dans le guide.

Mise en route

Connexion des commandes: relier les commandes à la centrale numérique dans une des prises numérotées de 1 à 8.
Connexion du transformateur: relier le transformateur N> à la centrale (fig. 3).
À partir de 4 voitures en piste, la connexion d'un second transformateur est nécessaire. Brancher le transformateur à une prise de courant. Identification des voitures: avec les commandes connectées, placer les voitures, l'une après l'autre, sur n'importe quelle piste du circuit, en évitant toujours de les placer sur le tronçon lecteur - voie coupée avant les déviations ou sur la ligne droite d'arrivée (fig. 3.1) -. Avec l'écran de la console en mode 'car', appuyer sur le bouton MENU. Au bout de quelques secondes, 'car' clignotera. Appuyez sur le bouton de la commande. Cela confirme à l'écran, l'identification de la voiture avec la prise, par exemple: 'End8'.
Ce processus doit être réalisé sans qu'il n'y ait aucune autre voiture en piste.
Les voitures sont identifiées avec le numéro de la rainure assignée dans la centrale numérique. Il en sera ainsi, et ce, même si l'on change de commande, jusqu'à ce que l'on effectue la programmation dans une autre rainure. Il peut y avoir dans la même rainure jusqu'à n voitures programmées, mais elles ne doivent pas être mises en piste en même temps.

Début du jeu:
Ne pas utiliser le tronçon de la console comme départ afin d'assurer une lecture correcte des données de la course.
Le système ne gérera que les données de course des voitures qui passeront par le tronçon lecteur de la console avant 4" à partir du passage de la première.
Après avoir mis en place les commandes et après avoir digitalisé les voitures, appuyer sur START pour sélectionner le mode de jeu. Par défaut, la course sera effectuée en niveau amateur, sans phares et en mode GP 25 tours.
Navigation des boutons de la console (fig. 4):
- Boutons supérieurs, MENU et START: navigation par premier niveau de champs (Car, Level, Lights, Race, Modes).
- Boutons inférieurs: sélection de chaque option dans les champs de premier niveau. À la fin de la course, il affiche les résultats de chaque pilote.
- Confirmation de chaque sélection et début de course en appuyant sur START.

Menu principal:
- Deux types de course: AMATEUR (par défaut), avec des paliers de puissance progressifs ou PROFESSIONNEL, avec des paliers de puissance plus brusques.
- Course de voitures avec ou sans PHARES. Les phares devront être connectés à la puce.
- Modes de jeu: 7 types de compétitions (voir la section Modes de jeu)

Modes de Jeu

GP	MODE GRAND PRIX
Entrer en mode GP	Confirmer avec START
Course programmée d'après un nombre de tours (jusqu'à 9999)	Introduire le nombre de tours <- >
Feu de départ. À l'écran, une séquence graphique apparaît, accompagnée d'un son de plus en plus aigu. Lorsqu'il disparaît, la course commence.	Bouton START
Compte les tours à rebours et affiche les tours manquants pour le leader, le temps total et le tour le plus rapide	Information à l'écran.
Indication du tour le plus rapide de la course	Signal sonore double.
Indication de tour le plus rapide particulier	Vibration de la commande.
Avertissement du dernier tour du leader	Vibration de la commande et signal sonore long.
Lorsque le leader finalise ses tours, il s'arrête lorsqu'il arrive à la ligne d'arrivée. Les autres coureurs finissent le tour en cours ou s'arrêtent s'ils n'arrivent pas à temps.	Drapeau final. Fin de la course.
Données de la course	La fin de la course affiche le dossard du gagnant, 0 tours à compléter, le temps total, le tour le plus rapide et l'auteur.
Données personnelles chaque de pilote.	Visualisation séquentielle des données de chaque de pilote < - >
Possibilité de faire une pause pendant la course.	Appuyer sur START une fois pour effectuer une pause, et appuyer de nouveau pour continuer.

WR	MODE WORLD RALLY
Entrer en mode WR	Confirmer avec START
Course programmée selon un nombre de tours déterminé (jusqu'à 9999) par groupes de pilotes (jusqu'à 8)	Introduire le nombre de pilotes < - >, START pour confirmer, Introduire le nombre de tours < - >
La centrale appelle le premier pilote	START pour confirmer ou < - > pour passer au pilote suivant
Feu de départ. À l'écran, une séquence graphique apparaît, accompagnée d'un son de plus en plus aigu. Lorsqu'il disparaît, la course commence.	Bouton START
Compte à rebours des tours, temps total et tour le plus rapide	Information à l'écran
Indication de tour le plus rapide particulier	Vibration de la commande et signal sonore double.
Avertissement de dernier tour	Vibration de la commande et signal sonore long.
Lorsque le nombre de tours est atteint, la voiture s'arrête automatiquement.	Drapeau final. Fin de la course.
La centrale appelle le pilote suivant, et le processus se répète jusqu'à ce que tous les pilotes aient finalisé le tronçon. Si un des coureurs ne finalise pas le tronçon, un temps maximal lui est assigné automatiquement.	START pour confirmer ou < - > pour passer au pilote suivant
Quand tous les pilotes programmés ont finalisé le tronçon, la course prend fin. Si l'un des pilotes ne participe pas, on ferme le tronçon avec - > END + START.	Fin de course
Données de la course	Visualisation séquentielle des données de chaque pilote selon le temps total en ordre croissant < - >
Possibilité de faire une pause pendant la course.	Appuyer sur START une fois pour effectuer une pause, et appuyer de nouveau pour continuer.

FL	MODE FAST LAP
Entrer en mode FL	Confirmer avec START
Course préprogrammée avec un temps afin d'obtenir le meilleur tour. Lorsque l'on dépasse 59minutes, les premiers chiffres indiquent les heures.	Introduire le temps < - >
Feu de départ. À l'écran, une séquence graphique apparaît, accompagnée d'un son de plus en plus aigu. Lorsqu'il disparaît, la course commence.	Bouton START
Compte à rebours, le compteur de tours s'éteint et ne s'affichent que le tour le plus rapide et l'auteur	Information à l'écran
Indication du tour le plus rapide de la course	Signal sonore double.
Indication de tour le plus rapide particulier	Vibration de la commande.
Avertissement de la dernière minute de course pour tous les pilotes.	Vibration de la commande et signal sonore
Lorsque le temps s'est écoulé, les voitures s'arrêtent automatiquement.	Drapeau final. Fin de course.
Données de la course	La fin de course affiche le dossard du pilote et le tour le plus rapide.
Données personnelles de chaque de pilote.	Visualisation séquentielle du tour le plus rapide de chaque pilote < - >
Possibilité de faire une pause pendant la course.	Appuyer sur START une fois pour effectuer une pause, et appuyer de nouveau pour continuer.

NS	MODE RESISTANCE NON-STOP
Entrer en mode NS	Confirmer avec START
Course programmée avec un temps limite (compte à rebours). Lorsque l'on dépasse 59 minutes, les premiers chiffres indiquent les heures.	Introduire le temps < - >
Feu de départ. À l'écran, une séquence graphique apparaît, accompagnée d'un son de plus en plus aigu. Lorsqu'il disparaît, la course commence.	Bouton START
Indication du tour le plus rapide de la course	Signal acoustique double.
Indication de tour le plus rapide particulier	Vibration de la commande.
Additionne les tours et affiche les tours du leader.	Information à l'écran.
Avertissement de la dernière minute de course pour tous les pilotes.	Vibration de la commande et Signal sonore long.
Lorsque le temps s'est écoulé, les voitures s'arrêtent automatiquement.	Drapeau final. Fin de course.
Données de la course	La fin de course affiche le dossard du gagnant, le nombre de tours effectués, le tour le plus rapide et le nom du pilote.
Données personnelles de chaque de pilote.	Visualisation séquentielle des données chaque de pilote < - >
Possibilité de faire une pause pendant la course.	Appuyer sur START une fois pour effectuer une pause, et appuyer de nouveau pour continuer.

PS	MODE RESISTANCE PIT-STOP
Entrer en mode PS	Confirmer avec START
Course programmée avec un temps limite (compte à rebours). Lorsque l'on dépasse 59 minutes, les premiers chiffres indiquent les heures.	Introduire les temps < - >
Nombre d'arrêts obligatoires en Pit Lane (il sera possible d'en faire davantage)	Introduire le nombre d'arrêts < - >
Feu de départ. À l'écran, une séquence graphique apparaît, accompagnée d'un son de plus en plus aigu. Lorsqu'il disparaît, la course commence.	Bouton START
En mode PS, la voiture consomme plus ou moins de combustible selon la conduite, le temps de course et le nombre d'arrêts que l'on aura introduits. Par conséquent, l'entrée/s dans le Pit Lane est obligatoire pour le réapprovisionnement.	
L'arrêt est libre, mais dans une certaine limite, un avertissement par vibration dans la commande du pilote lors de son passage sur la ligne d'arrivée indique la nécessité se ravitailler. Deux tours après cet avertissement, la vitesse réduit progressivement si l'on n'effectue pas de ravitaillement en combustible.	Appuyer sur le bouton de changement de voie de la commande et effectuez l'entrée dans le Pit Lane.
En entrant dans le Pit Lane, la voiture s'arrête automatiquement et ne repart pas jusqu'à: -Chargement maximal. La voiture sort du Pit Lane avec le maximum de combustible. Ce qui permet de retarder l'arrêt suivant. -Chargement libre. Le pilote décide d'abandonner le Pit Lane avant d'atteindre 100% du remplissage.	Lorsqu'une voiture entre dans le Pit Lane, l'écran n'affiche plus les données de la course et affiche les données de la voiture arrêtée: dossard, % FUEL (croissant tant que la voiture est à l'arrêt).
Selon le niveau de ravitaillement choisi, la sortie du Pit Lane se fera de façon automatique ou sur une décision du pilote.	Remplissage maximum: Accélérer lorsque vous atteignez 100% du ravitaillement. Remplissage libre: Lorsque vous atteignez le niveau de remplissage souhaité, appuyez sur le bouton postérieur de la commande et accélérez.
Le ravitaillement s'effectue de façon individuelle. Dans le cas où il y aurait plus d'une voiture dans le Pit Lane, l'ordre d'arrivée sera suivi.	
Indication du tour le plus rapide de la course	Signal acoustique double.
Indication de tour le plus rapide particulier	Vibration de la commande.
Avertissement de la dernière minute de course pour tous les pilotes.	Vibration de la commande et Signal sonore long.
Lorsque le temps s'est écoulé, les voitures s'arrêtent automatiquement.	Drapeau final. Fin de course.
Données de la course	La fin de course affiche le dossard du gagnant, le nombre de tours effectués, le tour le plus rapide et le nom du pilote.
Données personnelles de chaque de pilote.	Visualisation séquentielle des données de chaque de pilote < - >
Possibilité de faire une pause pendant la course.	Appuyer sur START une fois pour effectuer une pause, et appuyer de nouveau pour continuer.

AG	MODE ARCADE GRUP
Entrer en mode AG	Confirmer avec START
Course éliminatoire programmée selon un temps (compte à rebours). Lorsque l'on dépasse 59 minutes, les premiers chiffres indiquent les heures.	Introduire le temps < - >
Feu de départ. À l'écran, une séquence graphique apparaît, accompagnée d'un son de plus en plus aigu. Lorsqu'il disparaît, la course commence.	Bouton START
À chaque fois qu'un temps qui aura été déterminé se sera écoulé, la dernière voiture de la course sera éliminée. La voiture restera sur place lorsque le temps se sera écoulé.	Signal sonore et avertissement par vibration indiquant l'élimination imminente
Indication du tour le plus rapide de la course	Signal sonore double.
Indication de tour le plus rapide particulier	Vibration de la commande.
Les deux dernières voitures en piste se disputent la victoire.	Drapeau final. Fin de course
Données de la course	Pendant la course, le dossard de la dernière voiture éliminée est affiché. Le dossard du vainqueur est affiché à la fin de la course.
Possibilité de faire une pause pendant la course.	Appuyer sur START une fois pour effectuer une pause, et appuyer de nouveau pour continuer.

AS	MODE ARCADE SINGLE
Entrer en mode AS	Confirmer avec START
Jeu individuel. Course de tours avec niveaux de difficulté croissants avec temps maximum.	Introduire les tours < - >
Tours de reconnaissance (2) servant à fixer le temps maximum	Bouton START
La centrale attribue un temps maximum pour le niveau 1 et les tours à finaliser.	
Feu de départ. À l'écran, une séquence graphique apparaît, accompagnée d'un son de plus en plus aigu. Lorsqu'il disparaît, la course commence.	Bouton START
Compte à rebours du temps et compte à rebours des tours.	Information à l'écran
Si le temps s'est écoulé avant que les tours aient été effectués, le jeu s'arrête.	Drapeau final. Fin de course
Si tous les tours sont effectués avant que le temps ne se soit écoulé, l'on accède au niveau suivant. Même nombre de tours, mais cette fois avec moins de temps. On passe immédiatement au nouveau niveau lorsque le dernier tour du niveau précédent est atteint, sans que la course ne s'arrête.	
Indication de tour le plus rapide particulier	Vibration de la commande et signal sonore double.
Avertissement de dernier tour	Vibration de la commande et signal sonore long.
Avertissement signalant que le temps est sur le point d'épuiser	Vibration de la commande.
Données de la course	Nombre de phases atteintes et tour le plus rapide.
Possibilité de faire une pause pendant la course.	Appuyer sur START une fois pour effectuer une pause, et appuyer de nouveau pour continuer.

La commande (fig. 5)

1.- Accélérateur et frein.
2.- En course: bouton de changement de voie.
En mode 'Car': identificateur de voiture.
En mode de jeu PS (avec Kit Pit Lane réf. 40203), sortie avant d'atteindre 100% du remplissage.
3. Bande de couleur d'identification amovible.
4. Prise de connexion à la centrale numérique.

La commande fournit une information personnelle ou générale sur les situations de la course (tour le plus rapide, dernier tour...) au moyen de vibrations.

Changement de voie

N-Digital permet le changement de voie de la voiture pour doubler, pour choisir le tracée optimal et/ou avec le Kit Pit Lane, d'entrer dans les boxes afin de se réapprovisionner en combustible.
Le changement de voie s'effectue par un ordre que transmet le pilote à la voiture en appuyant sur le bouton de sa commande. Pour activer la déviation, il faut que le bouton soit pressé au moment où la voiture passe par le tronçon lecteur (coupé), situé avant chaque croisement (fig. 6). Attention: si jamais une voiture se retrouve à l'arrêt sur un petit tronçon lecteur, elle s'arrêtera étant donné qu'il n'y a pas courant.
L'aiguille de déviation effectue le mouvement à vitesse variable: mouvement très lent si la voiture va lentement lorsqu'elle passe par le tronçon de coupe et très rapide si elle circule à grande vitesse (fig. 6.1). Ainsi, même si deux voitures passent de façon très rapprochée, ne changera de voie que le pilote dont le bouton de changement de voie sera pressé.

Extensions pour N-Digital

Avec N-Digital il est possible d'étendre les possibilités de jeu du circuit avec les articles suivants (fig. 7):

Plus de voitures et plus de joueurs: avec la même console peuvent participer jusqu'à 8 voitures. Il faut qu'elles soient équipées de la puce et il faut utiliser un second transformateur pour plus de 4 voitures à la fois.

Plus de tronçons: N-Digital est totalement compatible avec toute la gamme des pistes Ninco dans chacune des trois surfaces disponibles (asphalte, off road et neige). N'est incompatible que le Kit 4 -ronds-points -. Un circuit N-Digital peut comprendre un nombre illimité de tronçons de changement de voie.

Plus de voies: Le Kit Multilane N-Digital permet l'assemblage de circuits numériques de plus de deux voies, avec passage de la voie 2 à la voie 3. Pour élargir le passage de la ligne d'arrivée à quatre voies, il faudra installer le tronçon capteur multivoies réf. 40206.

Plus d'accessoires: Pour profiter au maximum des possibilités interactives N-Digital et du jeu de stratégie, le Kit Pit Lane est disponible. Dans ce Kit, la consommation de combustible des voitures entre en jeu. La Tour de Contrôle, avec rotation de 360°, permet de voir la classification de la course à partir de n'importe quel point du circuit.

Sécurité:
Non recommandé pour les enfants de moins de 3 ans à cause des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées.
Ne doit pas être utilisé en extérieur ni dans des lieux humides.
Monter le circuit près d'une prise de courant et dont l'accès est facile.
Le circuit doit uniquement être utilisé avec le transformateur Ninco recommandé. Le transformateur n'est pas un jouet. Il s'agit d'un "transformateur pour jouets " et il est conforme à la norme européenne EN61558.
Le transformateur doit être vérifié de façon périodique par un adulte afin de vérifier son état (câble, prise, boiter extérieur ou autres pièces) et pour éviter une détérioration qui pourrait provoquer des dommages personnels. En cas de doute, le transformateur ne doit pas être utilisé.
Avant de nettoyer toute partie du circuit, déconnectez le transformateur du réseau.
Veillez à ce qu'aucun objet métallique n'entre en contact avec les deux rails métalliques à la fois. Dans le cas contraire, un court-circuit pourrait se produire.
En cas de court-circuit, la PTC (protection thermique) du transformateur saute et arrête de fonctionner. Pour résoudre le problème, déconnectez d'abord le transformateur du réseau, localisez et éliminez la cause du court-circuit, attendez quelques minutes jusqu'à ce que la PTC se soit réactivée et reliez de nouveau le transformateur au réseau.
Maintenez le circuit propre, mais n'utilisez jamais de produits abrasifs qui puissent attaquer le plaquage des rails métalliques. Pour sa maintenance et pour un fonctionnement optimum, nous recommandons le TRACK CONDITIONER de NINCO (réf. 80905).
Changez les tresses de cuivre des véhicules de façon régulière.

Avvertenze prima del funzionamento

- Usare esclusivamente il trasformatore fornito da Ninco, contrassegnato con il simbolo n>.
- Ninco garantisce un corretto funzionamento del sistema N>Digital con prodotti della stessa marca, e non risponde delle conseguenze dovute all'uso di prodotti di altre marche.
- Alcuni prodotti qui citati non sono inclusi nella presente confezione.
- Per trasformare un circuito analogico in digitale bisogna togliere il rettilineo con connessioni standard analogiche, il trasformatore, i pulsanti e nel caso in cui ci sia, il Kit 4.
- Per passare da un sistema digitale ad analogico bisogna togliere il rettilineo con la centrale digitale e i binari con cambio corsia. Se si utilizza il rettilineo con connessioni indipendenti Doublepower, non sarà obbligatorio togliere i binari con cambio corsia, ma funzioneranno solo come rettilinei standard.
- Una macchina analogica, senza chip, non deve essere utilizzata in una pista digitale, dal momento che riceverebbe la corrente che circola costantemente in un circuito digitalizzato, senza la possibilità di essere controllata da un pulsante.
- È fondamentale che la pista non abbia cali di tensione, sia pulita e le spazzole della macchina siano in buono stato.

Contenuto

Prima di iniziare, verificare il contenuto della confezione, in base allo schema presentato all'esterno della scatola.

Montaggio circuito / piste

Layout: Il circuito mostrato corrisponde a una delle possibili varianti di layout del Master Track Digital (rif. 40101). Il Kit Digitale (rif. 40202) include solo le piste con il contrassegno KD nella figura 1.
Montaggio piste (fig.1.1): I tratti si agganciano mantenendone uno piatto e l'altro leggermente sollevato. Premere affinché i ganci si incastrino perfettamente.
Direzione del gioco: I cambi di corsia e la consolle funzionano solo nella direzione indicata dalle frecce (senso orario). Per cambiare la direzione del gioco, bisogna cambiare la posizione/direzione della consolle e dei cambi corsia (fig.1.2).
Posizione griglia: la griglia di partenza deve essere collocata prima della consolle per un corretto funzionamento della funzione contagiri e con almeno un binario da 20 cm tra le due (fig.1.2).

Digitalizzazione delle macchine

Per giocare con il sistema N-Digital è necessario che le macchine siano dotate di un chip della marca Ninco.
Il sistema è ottimizzato per l'assorbimento dei motori Ninco, pertanto i motori di altri fabbricanti possono essere influenzati negativamente in termini di consumo e di rendimento. In tal caso, la collocazione dei cavi può essere diversa da quella qui indicata. Per le macchine/motori di altre marche, Ninco non si assume nessuna responsabilità in quanto al funzionamento corretto degli stessi né dei danni che ipoteticamente potrebbero sorgere nei vari elementi di N-Digital.

Digitalizzazione di una slot car:
1.- Separare il telaio e la carrozzeria, togliere i cavi del motore dalla guida e togliere i terminali.
2.- Inserire i cavi del motore nei fori 1 e 2 (fig. 2.1). Il cavo sul lato del punto rosso nel foro 1, l'altro nel 2. (Motori anglewinder con attacco sulla destra, connessione cavi al contrario. (fig. 2.2). Fissare tramite terminali D e tagliare l'eccesso di fili di rame.
3.- Incrociare i cavi (A e B) e inserire nella guida (fig. 2)
4.- Fissare il chip con il nastro adesivo in uno spazio libero del telaio o della carrozzeria e montare nuovamente la macchina.

Auto con luci: Inserire i cavi delle luci nei fori 3 e 4 (il rosso nel 4).

Errori di funzionamento:
Se dopo aver collocato il chip, la macchina non funziona: invertire i cavi (A e B) nella guida.
Se dopo aver collocato il chip, la macchina funziona all'indietro: scambiare i cavi del motore in 1 e 2.

Note:
È molto importante mantenere le spazzole in buone condizioni per garantire la buona comunicazione tra la macchina dotata di chip e la centrale digitale.
Passaggio da digitale a analogico: scollegare il chip e collocare di nuovo i terminali del motore nella guida.

Avviamento:

Connessione Regolatori Controller N-Digital: collegare i Regolatori Controller alla centrale digitale in una qualsiasi delle prese numerate dal 1 al 8.
Connessione trasformatore: collegare il trasformatore N> alla centrale (fig. 3).
A partire da 4 macchine in pista è necessario collegare un secondo trasformatore. Inserire il trasformatore in una presa di corrente.
Codifica delle macchine: con i Regolatori Controller connessi, posizionate la macchina, una alla volta, in qualsiasi parte del circuito, evitando sempre di collocarla sul tratto lettore - corsia isolata prima dei deviatoi o del rettilineo d'arrivo (fig. 3.1) -. Con il display della console in modalità 'car', premere il pulsante MENÙ. Pochi secondi dopo, 'car' inizierà a lampeggiare. Premere il tasto del cambio corsia del Regolatore Controller. Sul display verrà confermata la codifica della macchina con la presa del Regolatore Controller, ad es. 'End8'.
Questo processo deve essere effettuato senza nessun'altra macchina in pista.
Le macchine vengono identificate con il N. della presa della centrale digitale. Sarà così, indipendentemente dal fatto se si cambia il Regolatore Controller, fino a quando verrà programmata di nuovo in un'altra presa. In una presa ci possono essere fino a n° macchine programmate, ma non devono essere messe in pista contemporaneamente.

Inizio del gioco:
Non utilizzare il tratto della consolle come partenza per una corretta lettura dei dati della gara.
Il sistema gestirà unicamente i dati di gara delle macchine che passano dal tratto di lettura della consolle prima di 4" dal passaggio del primo. Una volta collocati i Regolatori Controller e digitalizzate le macchine, premere START per selezionare la modalità di gioco. Secondo i parametri predefiniti, la gara sarà a livello dilettante, senza luci e in modalità GP a 25 giri.
Navigazione pulsanti della consolle (fig. 4):
- Pulsanti superiori, MENÙ e START: navigazione nel primo livello di campi (Car, Level, Lights, Race Modes).
- Pulsanti inferiori: Selezione di ogni opzione dentro i campi di primo livello. Una volta conclusa la gara, mostra i risultati di ogni pilota.
- Conferma di ogni selezione e inizio della gara premendo START.

Menù principale:
- Due tipi di gara: DILETTANTE (predefinita), con una distribuzione di potenza progressiva o PROFESSIONALE, con una distribuzione di potenza più brusca.
- Gara di macchine con o senza LUCI. Le luci devono essere collegate al chip.
- Modalità di gioco: 7 tipi di competizione (vedi sezione Modalità di gioco)

Modalità di gioco:

GP	MODALITA GRAND PRIX
Entrare in Modalità GP	Confermare con START
Gara programmata per giri (fino a 9999)	Inserire nº di giri <- >
Semaforo di partenza. Appare sul display una sequenza grafica con un suono sempre più acuto. Quando si spegne inizia la gara.	Pulsante START
Conto alla rovescia dei giri con indicazione di quelli mancanti al leader, tempo totale e giro più rapido	Informazioni sul display.
Indicazione di giro più rapido della gara	Segnale acustico doppio.
Indicazione di giro più rapido individuale	Vibrazione del telecomando.
Avviso di ultimo giro del leader	Vibrazione del telecomando e Segnale acustico lungo.
Quando il leader completa i giri, si ferma una volta passato dal traguardo. Gli altri concorrenti terminano i giri in corso o si ferma automaticamente se non arriva entro un tempo massimo.	Bandiera finale. Fine della gara.
Dati della gara	La fine della gara indica il vincitore, 0 giri da completare, il tempo totale, il giro più rapido effettuato e il pilota.
Performance di ogni pilota.	Visualizzazione in sequenza dei dati di ogni pilota < - >
Possibilità di effettuare una pausa durante la gara.	Pulsante START una volta per la pausa, per continuare premere di nuovo.

WR	MODALITA WORLD RALLY
Entrare in Modalità WR	Confermare con START
Gara programmata a giri (fino a 9999) per turni di piloti (fino a 8)	Inserire nº di piloti < - >, START per confermare, Inserire nº di giri < - >
La centrale richiama il primo pilota	START per confermare o < - > per passare al pilota successivo
Semaforo di partenza. Appare sul display una sequenza grafica con un suono sempre più acuto. Quando si spegne inizia la gara.	Pulsante START
Conto alla rovescia dei giri, tempo totale e giro più rapido	Informazioni sul display
Indicazione di giro più rapido individuale	Vibrazione del telecomando e segnale acustico doppio.
Avviso di ultimo giro	Vibrazione del telecomando e Segnale acustico lungo.
Quando si completano i giri, la macchina si arresta automaticamente	Bandiera finale. Fine della gara.
La centrale richiama il pilota successivo, e si ripete il processo fino a quando tutti i piloti hanno completato il tratto. Se uno non lo fa, gli viene assegnato automaticamente un tempo massimo.	START per confermare o < - > per passare al pilota successivo
Quando tutti i piloti programmati hanno concluso il tratto, finisce la gara. Se uno non partecipa, si chiude il tratto con -> END + START.	Fine della gara
Dati della gara	Visualizzazione in sequenza dei dati di ogni pilota in base al tempo totale ascendente < - >
Possibilità di effettuare una pausa durante la gara.	Pulsante START una volta per la pausa, per continuare premere di nuovo.

FL	MODALITA FAST LAP
Entrare in Modalità FL	Confermare con START
Gara programmata a tempo per ottenere il miglior giro. Trascorsi i 59 minuti le prime cifre indicano le ore.	Inserire tempo < - >
Semaforo di partenza. Appare sul display una sequenza grafica con un suono sempre più acuto. Quando si spegne inizia la gara.	Pulsante START
Conto alla rovescia del tempo, il contatore dei giri si spegne e viene visualizzato solo il giro più rapido e l'autore	Informazioni sul display
Indicazione di giro più rapido della gara	Segnale acustico doppio.
Indicazione di giro più rapido individuale	Vibrazione del telecomando.
Avviso di ultimo minuto di gara per tutti i piloti.	Vibrazione del telecomando e Segnale acustico
Una volta terminato il tempo, le macchine si arrestano automaticamente.	Bandiera finale. Fine della gara.
Dati della gara	La fine della gara indica il numero del pilota con il miglior giro rapido.
Performance di ogni pilota.	Visualizzazione in sequenza del giro più rapido di ogni pilota < - >
Possibilità di effettuare una pausa durante la gara.	Pulsante START una volta per la pausa, per continuare premere di nuovo.

NS	MODALITA RESISTENCIA NON-STOP
Entrare in Modalità NS	Confermare con START
Gara programmata a tempo (conto alla rovescia). Trascorsi i 59 minuti le prime cifre indicano le ore.	Inserire tempo < - >
Semaforo di partenza. Appare sul display una sequenza grafica con un suono sempre più acuto. Quando si spegne inizia la gara.	Pulsante START
Indicazione di giro più rapido della gara	Segnale acustico doppio.
Indicazione di giro più rapido individuale	Vibrazione del telecomando.
Somma i giri e mostra quelli del leader.	Informazioni sul display.
Avviso di ultimo minuto di gara per tutti i piloti.	Vibrazione del telecomando e Segnale acustico lungo.
Una volta terminato il tempo, le macchine si arrestano automaticamente.	Bandiera finale. Fine della gara.
Dati della gara	La fine della gara indica il numero del vincitore, i giri completati, il giro più rapido effettuato e il pilota.
Performance di ogni pilota.	Visualizzazione in sequenza dei dati di ogni pilota < - >
Possibilità di effettuare una pausa durante la gara.	Pulsante START una volta per la pausa, per continuare premere di nuovo.

PS	MODALITÀ RESISTENZA PIT-STOP
Entrare in Modalità PS	Confermare con START
Gara programmata a tempo (conto alla rovescia). Trascorsi i 59 minuti le prime cifre indicano le ore.	Inserire tempi < - >
N. fermate obbligatorie in Pit Lane (se ne potranno fare di più)	Inserire n. fermate < - >
Semaforo di partenza. Appare sul display una sequenza grafica con un suono sempre più acuto. Quando si spegne inizia la gara.	Pulsante START
In modalità PS, la macchina consuma più o meno carburante a seconda della guida, del tempo di gara e del numero di soste inserite. Quindi, è obbligatoria l'entrata nel Pit Lane per fare rifornimento.	
La sosta è libera, ma con un certo limite, un avviso con vibrazione nel telecomando al pilota al passaggio dal traguardo indica la necessità di fare rifornimento. Due giri dopo l'avviso si riduce la velocità progressivamente se non si fa rifornimento di combustibile.	Premere il pulsante di cambio corsia del telecomando ed entrata in Pit Lane.
Quando si entra nel Pit Lane, la macchina si ferma automaticamente e non funziona più fino: - Al pieno massimo. La macchina esce dal Pit Lane con il massimo del combustibile. In tal modo può ritardare la sosta successiva. - Rifornimento libero. Il pilota decide di abbandonare il Pit Lane prima del 100%.	Quando una macchina entra nel Pit Lane, il display non visualizza più i dati della gara e mostra i dati del veicolo in sosta: numero, % carburante (in aumento quando è fermo).
A seconda del livello di rifornimento scelto, l'uscita dal Pit Lane sarà automatica o su decisione del pilota.	Pieno massimo: Accelerare quando si arriva al 100% del rifornimento. Rifornimento libero: al livello desiderato di rifornimento, premere il pulsante del Regolatore Controller e accelerare.
Il rifornimento viene effettuato individualmente. Nel caso di più di una macchina nel Pit Lane, seguirà l'ordine di entrata.	
Indicazione di giro più rapido della gara	Segnale acustico doppio.
Indicazione di giro più rapido individuale	Vibrazione del telecomando.
Avviso di ultimo minuto di gara per tutti i piloti.	Vibrazione del telecomando e Segnale acustico lungo.
Una volta terminato il tempo, le macchine si arrestano automaticamente.	Bandiera finale. Fine della gara.
Dati della gara	La fine della gara indica il numero del vincitore, i giri completati, il giro più rapido effettuato e il pilota.
Performance di ogni pilota.	Visualizzazione in sequenza dei dati di ogni pilota < - >
Possibilità di effettuare una pausa durante la gara.	Pulsante START una volta per la pausa, per continuare premere di nuovo.

AG	MODALITA ARCADE GRUP
Entrare in modalità AG	Confermare con START
Gara eliminatoria programmata a tempo (conto alla rovescia). Trascorsi i 59 minuti le prime cifre indicano le ore.	Inserire tempo < - >
Semaforo di partenza. Appare sul display una sequenza grafica con un suono sempre più acuto. Quando si spegne inizia la gara.	Pulsante START
Dopo un tempo determinato viene eliminata l'ultima macchina della gara. Rimarrà ferma dove si trova quando finisce il tempo.	Segnale acustico e avviso tramite vibrazione di prossima eliminazione
Indicazione di giro più rapido della gara	Segnale acustico doppio.
Indicazione di giro più rapido individuale	Vibrazione del telecomando.
Le ultime due macchine in pista si contendono la vittoria della gara.	Bandiera finale. Fine della gara
Dati della gara	Durante la gara, sul display viene visualizzato il numero dell'ultima macchina eliminata. Alla fine appare il numero del vincitore.
Possibilità di effettuare una pausa durante la gara.	Pulsante START una volta per la pausa, per continuare premere di nuovo.

AS	MODALITA ARCADE SINGLE
Entrare in modalità AS	Confermare con START
Gioco individuale. Gara a giri con livelli di difficoltà crescente con tempo massimo	Inserire giri < - >
Giri di ricognizione (2) per stabilire il tempo massimo	Pulsante START
La centrale indica un tempo massimo per il livello 1 e i giri da completare.	
Semaforo di partenza. Appare sul display una sequenza grafica con un suono sempre più acuto. Quando si spegne inizia la gara.	Pulsante START
Conto alla rovescia del tempo e conto alla rovescia dei giri	Informazioni sul display
Se finisce il tempo prima di aver completato i giri, termina il gioco.	Bandiera finale. Fine della gara
Se si completano i giri prima della fine del tempo, si passa al livello successivo. Lo stesso numero di giri, questa volta con meno tempo a disposizione. Il nuovo livello inizia immediatamente una volta completato l'ultimo giro del livello precedente, senza fermare la gara.	
Indicazione di giro più rapido individuale	Vibrazione del telecomando e segnale acustico doppio.
Avviso di ultimo giro	Vibrazione del telecomando e Segnale acustico lungo.
Avviso di tempo che sta per finire	Vibrazione del telecomando.
Dati della gara	Numero di fasi superate e giro più rapido.
Possibilità di effettuare una pausa durante la gara.	Pulsante START una volta per la pausa, per continuare premere di nuovo.

Regolatore Controller (fg. 5)

1.- Acceleratore e freno.
2.- In gara: pulsante cambio corsia.
In modalità 'Car': codifica della macchina.
In modalità gioco PS (con Kit Pit Lane rif. 40203), uscita prima del 100% di rifornimento.
3.- Striscia di identificazione rimovibile, In colori differenti.
4.- Presa di connessione alla centrale digitale.

Il telecomando fornisce informazioni individuali o generali su situazioni di gara (giro più rapido, ultimo giro...) tramite vibrazioni.

Cambio di corsia

N-Digital consente il cambio di corsia della macchina per effettuare sorpassi, scegliere la traiettoria ottimale e/o con il Kit Pit Lane per entrare nei box e fare rifornimento di carburante.
Il cambio di corsia si effettua con un ordine che viene trasmesso dal pilota alla macchina premendo il pulsante del Regolatore Controller. Per attivare lo scambio è necessario che il pulsante venga premuto nel momento in cui la macchina passa dal tratto lettore (interrotto) prima di ogni incrocio (fig. 6). Attenzione: se una macchina si arresta nel piccolo tratto lettore rimane bloccata, dal momento che non c'è corrente.
Lo scambio effettua il movimento a velocità variabile: molto lento se la macchina va piano quando passa dal tratto di interruzione e molto rapido se si circola a gran velocità (fig. 6.1). Così, anche se due macchine passano molto vicine, cambierà di corsia solo quella che, effettivamente, ha premuto il pulsante di cambio.

Ampliamenti di N-Digital

N-Digital consente di ampliare le possibilità di gioco del circuito con i seguenti articoli (fig. 7) :

Altre macchine e altri giocatori: con la stessa consolle possono partecipare fino a 8 concorrenti. È necessario che le auto includano il chip e si utilizzi un secondo trasformatore per più di 4 macchine alla volta.

Altri tratti: N-Digital è totalmente compatibile con tutta la gamma di piste Ninco in una qualsiasi delle tre superfici disponibili (asfalto, off road e neve). È incompatibile solo con il Kit 4 –rotonde-. In un circuito N-Digital ci può essere un numero illimitato di tratti con cambio di corsia.

Altre corsie: Il Kit Multilane N-Digital consente il montaggio di circuiti digitali con più di due corsie, con passaggio dalla corsia 2 alla 3. Per ampliare a quattro corsie il passaggio dal traguardo, è necessario il tratto con il sensore multi-corsie rif. 40206.

Altri accessori: Per sfruttare al massimo le possibilità interattive di N-Digital e il gioco di strategia è disponibile il Kit Pit Lane, in cui entra in azione il consumo di carburante delle macchine. La Torre di Controllo, con rotazione a 360º, consente di vedere la classifica della gara da qualsiasi punto del circuito.

Sicurezza:
Non consigliato per bambini sotto i 3 anni, dal momento che contiene pezzi piccoli che possono essere ingeriti o inalati.
Non si deve usare all'aperto né in ambienti umidi.
Montare il circuito vicino a una presa di corrente facilmente accessibile.
Il circuito deve essere utilizzato solo con il trasformatore Ninco consigliato. Il trasformatore non è un giocattolo. È un "trasformatore per giocattoli" e soddisfa la normativa europea EN61558. Il trasformatore deve essere controllato periodicamente da un adulto per verificarne lo stato (cavo, spina, scatola esterna o altri pezzi) ed evitare un deterioramento che potrebbe causare danni personali. Dinanzi a qualsiasi dubbio il trasformatore non deve essere utilizzato.
Prima di pulire qualsiasi parte del circuito, scollegare il trasformatore dalla rete.
Assicurarsi che nessun oggetto metallico entri in contatto con le due corsie metalliche contemporaneamente. Altrimenti si potrebbe verificare un cortocircuito.
In caso di cortocircuito, la PTC (protezione termica) del trasformatore salta e smette di funzionare. Per risolvere il problema, in primo luogo scollegare il trasformatore dalla rete, individuare ed eliminare la causa del cortocircuito, attendere qualche minuto fino alla riattivazione della PTC e collegare di nuovo il trasformatore alla rete.
Mantenere il circuito pulito, ma non utilizzare mai prodotti abrasivi che possano intaccare le lamine delle corsie metalliche. Per la manutenzione e il funzionamento ottimale si consiglia di utilizzare il DETERGENTE PER BINARI della NINCO (rif. 80905).
Cambiare le spazzole di rame delle macchine con una certa regolarità.

Avisos prévios de funcionamento

- Utilizar exclusivamente o transformador fornecido pela Ninco, identificado com o símbolo n>.
- A Ninco garante um funcionamento correcto do sistema N>Digital com produtos da mesma marca, não se responsabilizando pelas consequências devidas à utilização de produtos de outras marcas.
- Alguns produtos referidos aqui não estão incluídos nesta embalagem.
- Para transformar um circuito analógico em digital devem retirar-se a recta de ligações padrão analógica, o transformador, os comandos e, se existir, o Kit 4.
- Para passar de um sistema digital para analógico devem retirar-se a recta com central digital, as secções com mudança de calha e os comandos. Se for utilizada a recta de ligações independentes Doublepower, não será obrigatório retirar as mudanças de calha, mas actuarão apenas como rectas padrão.
- Um carro analógico, sem chip, não deve ser colocado sobre uma pista digital, uma vez que receberia a corrente que permanentemente circula por um circuito digitalizado sem poder ser controlado com um comando.
- É fundamental que a pista não tenha quebras de tensão, esteja limpa e as patilhas do carro estejam em bom estado.

Conteúdo

Antes de começar a montagem, verificar o conteúdo da embalagem, de acordo com o esquema do exterior da embalagem.

Montagem circuito / pistas

Esquema: O circuito apresentado corresponde a uma das possíveis variantes de design do Master Track Digital (ref. 40101). O Kit Digital (ref. 40202) só inclui as pistas assinaladas com KD na figura 1.
Montagem pistas (fig. 1.1): As secções deslizam mantendo um plano e ligeiramente elevado em relação ao outro. Pressionar para que os clipes fiquem perfeitamente encaixados.
Sentido do jogo: As mudanças de calha e a consola só funcionam na direcção que marcam as setas (sentido dos ponteiros do relógio). Para mudar o sentido do jogo, deve mudar-se de posição/sentido consola e desvios (fig. 1.2).
Posição grelha: A grelha de saída deve ser colocada previamente na consola para um correcto funcionamento da função conta voltas e com, pelo menos, uma pista de 20 cm intercalada entre ambas (fig. 1.2).

Digitalização dos carros

Para jogar com o sistema N-Digital é necessário que os carros estejam equipados com um chip da marca Ninco.
O sistema está optimizado para o consumo dos motores Ninco, pelo que motores de outros fabricantes podem ser afectados no consumo e rendimento. Nesse caso, a colocação dos cabos pode ser diferente daquela aqui apresentada. Em carros/motores de outras marcas, a Ninco não é responsável pelo correcto funcionamento nem pelos danos que, hipoteticamente, possam ocorrer nos diferentes elementos de N-Digital.

Digitalização de um carro de slot:
1 - Separar o chassis da carroçaria, desligar os cabos que ligam motor/guia retirando também os terminais.
2.- Inserir os cabos do motor nos orifícios 1 e 2 (ver fig. 2.1). O cabo do lado do ponto vermelho no orifício 1, o outro no 2. (Motores em ângulo com ataque à direita, ligação dos cabos ao inverso. Ver fig.2.2). Fixar através dos terminais D e cortar o excesso de fios.
3.- Cruzar os cabos A e B e inserir na guia (ver fig.2)
4.- Fixar o chip com a fita adesiva num espaço livre do chassis ou da carroçaria e voltar a montar o carro.

Carros equipados com luzes: Inserir fio das luzes nas entradas 3 e 4 (Vermelho na entrada 4).

Erros de funcionamento:
Se após colocar o chip, o carro não funcionar: Inverter os cabos A e B na guia de direcção.
Se após colocar o chip, o carro funcionar em marcha-atrás: inverter os cabos motor em 1 e 2.

Notas:
É muito importante manter as escovas em boas condições para assegurar a boa comunicação entre o carro equipado com chip e a central digital.
Passagem de digital para analógico: desligar o chip e voltar a colocar os terminais de motor na guia.

Funcionamento:

Ligação dos punhos: ligar os punhos à central digital em qualquer uma das tomadas numeradas de 1 a 8.
Ligação do transformador: ligar o transformador N> à central (fig.3).
A partir de 4 carros em pista, é preciso ligar um segundo transformador. Ligar o transformador a uma ficha eléctrica.
Identificação dos carros: com os punhos ligados, colocar os carros, um a um, em qualquer ponto do circuito, evitando sempre colocá-lo na secção leitor- calha cortada antes dos desvios ou da recta da meta (fig. 3.1). Com o visor da consola em modo “car”, pressionar o botão MENU. Em poucos segundos, “car” passará a piscar. Carregue no botão do comando. No visor, confirme a identificação do carro com a tomada, por exemplo. “End8”.
Este processo deve ser feito sem nenhum outro carro na pista.
Os carros identificam-se pelo número da entrada atribuída na central digital. Será assim até que volte a programar noutra entrada , independentemente de se trocar ou não de punho. Uma entrada pode servir para n carros programados, mas não se devem colocar na pista ao mesmo tempo.

Início do jogo:
Não usar a secção da consola como saída para uma correcta leitura de dados da corrida.
O sistema apenas fará a gestão da corrida dos carros que passem pela secção leitor da consola antes de 4” a partir da passagem do primeiro.
Uma vez ligados os punhos e digitalizados os carros, carregar em START para seleccionar o modo de jogo. Por defeito, a corrida será em nível amador, sem luzes e em modo GP a 25 voltas.
Navegação dos botões da consola (fig. 4) :
- Botões superiores, MENU e START: navegação por primeiro nível de campos (premir START para seleccionar modo de jogo.
- Botões inferiores: Selecção de cada opção dentro dos campos de primeiro nível. Finalizada a corrida, mostra os resultados de cada piloto.
- Confirmação de cada secção e inicio da corrida premindo em START.

Menu principal:
- Dois tipos de corrida: AMADOR (por defeito), com uma entrega de potência progressiva ou PROFISSIONAL, com uma entrega de potência mais brusca.
- Corrida de carros com ou sem LUZES. As luzes devem estar ligadas ao chip.
- Modos de jogo: 7 tipos de competição (ver secção Modos de jogo)

Modo de Jogo

GP	MODO GRAND PRIX
Entrar em modo GP	Confirmar com START
Corrida programada por voltas (até 9999)	Introduzir n.º de voltas <- >
Semáforo de Saída. Aparece no visor uma sequência gráfica com som cada vez mais agudo. Quando se desliga, começa a corrida.	Botão START
Contagem decrescente das voltas e mostra as que faltam completar ao líder, tempo total e volta rápida	Informação no visor.
Indicação da volta mais rápida da corrida	Sinal acústico duplo.
Indicação da volta mais rápida particular	Vibração no punho.
Aviso de última volta do líder	Vibração no punho e Sinal acústico longo.
Quando o líder completa as voltas, pára à passagem pela meta. Os restantes terminam a volta em curso ou param automaticamente se não chegarem num tempo máximo.	Bandeira final. Final de corrida.
Dados da corrida	O final da corrida mostra o perfil do vencedor, 0 voltas por completar,
Dados pessoais de cada piloto.	tempo total, a volta rápida conseguida e o autor
Possibilidade de fazer uma pausa durante a corrida.	Visualização sequencial dos dados de cada piloto < - > Botão START uma vez para pausa e voltar a carregar para continuar

WR	MODO WORLD RALLY
Entrar em modo WR	Confirmar com START
Corrida programada por voltas (até 9999) por rondas de pilotos (até 8)	Introduzir n.º de pilotos < - >, START para confirmar, Introduzir n.º de voltas < - >
A central chama o primeiro piloto	START para confirmar ou < - > para passar ao piloto seguinte
Semáforo de saída. Aparece no visor uma sequência gráfica com som cada vez mais agudo. Quando se desliga, começa a corrida.	Botão START
Contagem decrescente das voltas, tempo total e volta rápida	Informação no visor
Indicação da volta mais rápida particular	Vibração no punho e sinal acústico duplo.
Aviso de última volta.	Vibração no punho e Sinal acústico longo.
Quando se completam as voltas, o carro pára automaticamente	Bandeira final. Final de corrida.
A central chama o piloto seguinte, e o processo repete-se até todos os pilotos terem completado a secção. Se algum não o fizer, é-lhe atribuído um tempo máximo automaticamente.	START para confirmar ou < - > para passar ao piloto seguinte
Quando todos os pilotos programados tiverem terminado a secção, finaliza a corrida. Se algum não participa, a secção fecha-se com -> END + START.	Final da corrida
Dados da corrida	Visualização sequencial dos dados de cada piloto segundo tempo total ascendente < - >
Possibilidade de fazer uma pausa durante a corrida.	Botão START uma vez para pausa e voltar a carregar para continuar

FL	MODO FAST LAP
Entrar em modo FL	Confirmar com START
Corrida programada a tempo para conseguir a melhor volta. Ao passar de 59min, os primeiros dígitos indicam horas.	Introduzir tempo < - >
Semáforo de saída. Aparece no visor uma sequência gráfica com som cada vez mais agudo. Quando se desliga, começa a corrida.	Botão START
Contagem decrescente do tempo, o contador das voltas apaga e só é mostrada a volta rápida e o autor	Informação no visor
Indicação da volta mais rápida da corrida	Sinal acústico duplo.
Indicação da volta mais rápida particular	Vibração no punho.
Aviso de último minuto de corrida para todos os pilotos.	Vibração o punho e Sinal acústico
Uma vez acabado o tempo, os carros param automaticamente.	Bandeira final. Final da corrida.
Dados da corrida	O final da corrida mostra o perfil do piloto com a melhor volta rápida.
Dados pessoais de cada piloto.	Visualização sequencial da volta rápida de cada piloto < - >
Possibilidade de fazer uma pausa durante a corrida.	Botão START uma vez para pausa e voltar a carregar para continuar

NS	MODO RESISTENCIA NON-STOP
Entrar em modo NS	Confirmar com START
Corrida programada para tempo (contagem decrescente). Ao passar de 59min, os primeiros dígitos indicam horas.	Introduzir tempo < - >
Semáforo de saída. Aparece no visor uma sequência gráfica com som cada vez mais agudo. Quando se desliga, começa a corrida.	Botão START Sinal acústico duplo.
Indicação da volta mais rápida da corrida	Vibração no punho.
Indicação da volta mais rápida particular	Informação no visor.
Soma as voltas e mostra as do líder.	Vibração no punho e Sinal acústico longo.
Aviso de último minuto de corrida para todos os pilotos.	Bandeira final. Final da corrida.
Uma vez acabado o tempo, os carros param automaticamente.	O final de corrida mostra o perfil do vencedor, voltas completadas,
Dados da corrida	a volta rápida conseguida e o autor.
Dados pessoais de cada piloto.	Visualização sequencial dos dados de cada piloto < - >
Possibilidade de fazer uma pausa durante a corrida.	Botão START uma vez para pausa e voltar a carregar para continuar

MODO RESISTENCIA PIT-STOP	
Entrar em Modo PS	Confirmar com START
Corrida programada para tempo (contagem decrescente). Ao passar de 59min, os primeiros dígitos indicam horas.	Introduzir tempos < - >
N.º paragens obrigatórias em Pit Lane (poderão fazer-se num n.º superior)	Introduzir n.º paragens < - >
Semáforo de saída. Aparece no visor uma sequência gráfica com som cada vez mais agudo. Quando se desliga, começa a corrida.	Botão START
Em modo PS, o carro consome mais ou menos combustível consoante a condução, o tempo de corrida e o número de paragens introduzidas. Por conseguinte, é obrigatória a entrada no Pit Lane para abastecer.	
A paragem é livre, mas até um certo limite, um aviso por vibração no punho do piloto à passagem pela meta indica necessidade de reabastecimento. Passadas duas voltas depois do aviso, a velocidade é reduzida progressivamente se não se abastecer	Carregar no botão de mudança de calha do punho e entrada no Pit Lane.
Ao entrar no Pit Lane, o carro pára automaticamente e não volta a funcionar até: -Carga máxima. O carro sai do Pit Lane com o máximo de combustível. Permitindo atrasar a paragem seguinte. -Carga livre. O piloto decide abandonar o Pit Lane antes dos 100%.	Quando um carro entra no Pit Lane, o visor deixa de mostrar os dados da corrida e mostra dados do carro parado: dorsal, % FUEL (em aumento enquanto estiver parado).
Dependendo do nível de reabastecimento escolhido, a saída do Pit Lane será automática ou por decisão do piloto.	Carga máxima: Acelerar ao chegar aos 100% de reabastecimento. Carga livre No nível desejado de reabastecimento, carregar no botão posterior do comando e acelerar.
O reabastecimento é realizado individualmente. Caso haja mais do que um carro no Pit Lane, seguir-se-á a ordem de entrada.	
Indicação da volta rápida da corrida	Sinal acústico duplo.
Indicação da volta rápida particular	Vibração do comando.
Aviso de último minuto de corrida para todos os pilotos.	Vibração do comando e Sinal acústico longo.
Uma vez acabado o tempo, os carros param automaticamente.	Bandeira final. Final da corrida.
Dados da corrida	O final de corrida mostra o perfil do vencedor, voltas completadas, a volta rápida conseguida e o autor.
Dados pessoais de cada piloto.	Visualização sequencial dos dados de cada piloto < - >
Possibilidade de fazer uma pausa durante a corrida.	Botão START uma vez para pausa e voltar a carregar para continuar

AG	MODO ARCADE GRUP
Entrar em modo AG	Confirmar com START
Corrida eliminatória programada a tempo (contagem decrescente). Ao passar de 59 min, os primeiros dígitos indicam horas.	Introduzir tempo < - >
Semáforo de saída. Aparece no visor uma sequência gráfica com som cada vez mais agudo. Quando se desliga, começa a corrida.	Botão START
A cada certo tempo é eliminado o último carro da corrida. Ficará parado onde estiver quando terminar o tempo	Sinal acústico e aviso por vibração de próxima eliminação
Indicação da volta mais rápida da corrida	Sinal acústico duplo.
Indicação da volta mais rápida particular	Vibração no punho.
Os dois últimos carros em pista disputam o triunfo na corrida	Bandeira final. Final da corrida
Dados da corrida	Durante a corrida, no visor aparece o perfil do último carro eliminado. Ao finalizar, mostra o perfil do vencedor
Possibilidade de fazer uma pausa durante a corrida.	Botão START uma vez para pausa e voltar a carregar para continuar

AS	MODO ARCADE SINGLE
Entrar em modo AS	Confirmar com START
Jogo individual Corrida de voltas com níveis de dificuldade crescente com tempo máximo	Introduzir voltas < - >
Voltas de reconhecimento (2) para estabelecer o tempo máximo	Botão START
A central atribui um tempo máximo para o nível 1 e as voltas a completar.	
Semáforo de saída. Aparece no visor uma sequência gráfica com som cada vez mais agudo. Quando se desliga, começa a corrida.	Botão START
Contagem decrescente do tempo e contagem decrescente das voltas	Informação no visor
Se o tempo acabar antes de completar as voltas, termina o jogo.	Bandeira final. Final da corrida
Se as voltas forem completadas antes que o tempo acabe, passa-se para o nível seguinte. O mesmo número de voltas, desta vez com menos tempo disponível. O novo nível começa imediatamente ao completar a última volta do nível anterior, sem parar a corrida.	
Indicação da volta rápida particular	Vibração no punho e sinal acústico duplo.
Aviso de última volta.	Vibração no punho e Sinal acústico longo.
Aviso de tempo prestes a acabar	Vibração no punho.
Dados da corrida	Número de fases ultrapassadas e volta rápida.
Possibilidade de fazer uma pausa durante a corrida.	Botão START uma vez para pausa e voltar a carregar para continuar

O Punho (fig. 5)

1.- Acelerador e travão.
2.- Em corrida: Botão de mudança de calha.
Em modo “Car”: identificador do carro,
Em modo de jogo PS (com kit Pit Lane ref.) 40203), saída prévia a 100% de reabastecimento.
3.- Faixa identificadora removível de cor.
4.- Tomada de ligação à central digital.

O punho proporciona informação pessoal ou geral de situações de corrida (volta rápida, última volta...) através de vibrações.

Mudança de calha

N-Digital permite a mudança de calha do carro para realizar ultrapassagens, seleccionar o trajecto optimizado e/ou com o Kit Pit Lane para entrar em boxes a reabastecer de combustível.
A mudança de calha realiza-se mediante uma ordem que o piloto transmite ao carro carregando no botão do seu punho. Para activar o desvio, é necessário que o botão esteja a ser premido no momento em que o carro passa pela secção leitor (cortada) prévia a cada cruzamento (fig 6). Atenção: se um carro parar na pequena secção leitor ficara parado, uma vez que neste ponto não há corrente.
A agulha de desvio realiza o movimento a uma velocidade variável: muito lento se o carro andar devagar ao passar pela secção de corte e muito rápida se circular a grande velocidade (fig. 6.1). Dessa forma, embora dois carros passem muito juntos, só mudará de calha aquele que, de facto, tenha carregado no botão de mudança.

Ampliações de N-Digital

O N-Digital permite aumentar as possibilidades de jogos do circuito com os seguintes artigos (fig. 7):

Mais carros e mais jogadores: com a mesma consola, podem participar até 8 carros, É necessário terem o chip incorporado e utilizar um segundo transformador para mais de 4 carros ao mesmo tempo.

Mais secções: O N-Digital é totalmente compatível com toda a gama de pistas Ninco em qualquer uma das três superfícies disponíveis (asfalto, todo-o-terreno e neve). Apenas o Kit 4-rotundas- é incompatível. Num circuito N-Digital, pode haver um número ilimitado de secções de mudança de calha.

Mais calhas: O Kit Multilane N-Digital permite a montagem de circuitos digitais com mais de duas calhas, com passagem da calha 2 à 3. Para alargar a passagem por meta para quatro calhas, é necessária a secção sensor multi-calhas ref. 40206.

Mais acessórios: Para aproveitar ao máximo as possibilidades interactivas do N-Digital e do jogo de estratégia, encontra-se disponível o Kit Pit Lane, no qual entra em acção o consumo de combustível dos carros. A Torre de Controlo, com viragem de 360º, permite ver a classificação da corrida a partir de qualquer ponto do circuito.

Segurança:
Não recomendado a crianças com idade inferior a 3 anos por conter peças pequenas que podem ser ingeridas ou inaladas.
Não deve ser usado ao ar livre nem em ambientes húmidos.
Montar o circuito perto de uma ficha eléctrica e de fácil acesso.
O circuito deve ser usado unicamente com o transformador Ninco recomendado. O transformador não é um brinquedo. Trata-se de um “transformador para jogos” e está em conformidade com a norma europeia EN615558. O transformador deve ser examinado periodicamente por um adulto a fim de comprovar o seu estado (cabo, tomada, caixa exterior ou outras peças) e evitar avarias que possam provocar danos pessoais.
Perante qualquer suspeita de anomalia, não se deve utilizar o transformador.
Antes de limpar qualquer parte do circuito, desligue o transformador da rede.
Certifique-se de que nenhum objecto metálico entra em contacto com os trilhos metálicos ao mesmo tempo. Caso contrário, poderia causar um curto-circuito.
No caso de um curto-circuito, a PTC (protecção térmica) do transformador desliga e deixa de funcionar. Para resolver o problema, comece por desligar o transformador da rede, localize e remova a causa do curto-circuito, aguarde uns minutos até a PTC reactivar e volte a ligar o transformador à rede.
Mantenha o circuito limpo mas nunca utilize produtos abrasivos que possam atacar a chapa dos trilhos metálicos. Para a sua manutenção e óptimo funcionamento, é recomendado o TRACK CONDITIONER de NINCO (ref. 80905).
Troque as escovas de cobre dos veículos com regularidade.

Opmerkingen voor ingebruikname

Gebruik enkel de door Ninco geleverde transformator die is voorzien van het symbool n>.
Ninco waarborgt alleen een goede werking van het N>Digital systeem met producten van hetzelfde merk en kan niet verantwoordelijk worden gesteld voor het functioneren samen met producten van andere merken.
Sommige van de hier vermelde producten bevinden zich niet in deze doos.
Om een analoge racebaan naar een digitale om te bouwen moet men het rechte baanstuk met de standaard analoge aansluitingen, de transformator, de regelaars en, indien aanwezig, de Kit 4 verwijderen.
Om van een digitaal een analoog systeem te maken moet het rechte baanstuk met de digitale centrale, de wisselbaanstukken en de regelaars worden verwijderd.
Indien men het rechte baanstuk met onafhankelijke Doublepower aansluitingen gebruikt, is het niet nodig de baanstukken met de kruisingen te verwijderen, die zullen dan gewoon dienst doen als standaard baanstukken.
Een analoge modelauto, zonder chip, mag niet op een digitale racebaan worden geplaatst omdat die stroom zou ontvangen die permanent op de digitale omloop zit zonder dat die door een regelaar wordt beïnvloed.
Het is van belang dat het circuit geen stukken met stroomuitval heeft, dat het proper is en dat de borstels in de slepers van de auto's in goede staat zijn.

Inhoud

Ga voor het monteren na of de inhoud van de doos overeenstemt met het overzicht dat op de verpakking staat.

Montage racebaan / sporen

Layout: het afgebeelde circuit is een van de mogelijke designvariaties van de Master Track Digital (ref. 40101). De Digital Kit (ref. 40202) bevat enkel baanstukken aangeduid met KD op figuur 1.
Montage baanstukken (fig. 1.1): de stukken schuiven in elkaar door een stuk vlak te houden en het net boven het andere te houden. Druk zodat de clips perfect in elkaar klikken.
Spelrichting: het wisselen van baan en de console werken enkel in de richting die de pijlen aangeven (met de klok mee). Om de spelrichting te veranderen, dient men de console en wissels van positie/richting te veranderen (fig. 1.2).
Montage grid: de startgrid moet voor de console te worden geplaatst zodat de rondeteller goed werkt en met, ten minste, een stuk van 20 cm ertussen (fig.1.2).

Digitaliseren van modelauto's

Om met het N-Digital systeem te rijden moeten de modelauto's uitgerust zijn met een chip van het merk Ninco.
Het systeem is ontworpen voor Ninco motoren en het verbruik of rendement van de motoren van andere fabrikanten kan nadelig worden beïnvloed. Is het mogelijk dat de draden anders worden geplaatst dan hier is uitgelegd. Bij auto's/motoren van andere merken kan Ninco niet verantwoordelijk worden gesteld voor eventuele schade als gevolg van het gebruik elementen uit het N-Digital systeem.

Een slotauto digitaliseren:
1.- Haal het chassis en de carrosserie uit elkaar, haal de motordraden eruit en maak de klemmen los.
2.- Breng de motordraden in de openingen 1 en 2 (fig. 2.1). De draad met de rode kant in opening 1, de andere in 2. (Rechtse angle winder motoren, aansluitdraden omgekeerd. Zie figuur 2.2). Maak vast met D klemmen en knip de uitstekende draad af.
3.- Kruis de draden A en B en breng die in de sleper (zie afbeelding 2)
4.- Breng de chip met plakband op een vrije plek in het chassis of in de carrosserie aan en assembleer de auto opnieuw.

Auto's met licht: steek de kabels van de verlichting in gat 3 en 4 (de rode in 4).

Storingen bij het functioneren:
Indien na het plaatsen van de chip de auto niet werkt: verwissel de draden A en B in de sleper.
Indien na het plaatsen van de chip de auto naar achteren rijdt: verwissel de motordraden 1 en 2.

Noten:
Het is van groot belang om de borstels in de slepers in goede staat te houden zodat de communicatie tussen de chip in de auto en de digitale centrale in optimale omstandigheden verloopt.
Van digitaal naar analoog: de chip verwijderen en de klemmen van de motor opnieuw op de sleper aansluiten.

Aanzetten:

Aansluiting regelaars: de regelaars op de digitale centrale aansluiten op een van de contacten van 1 tot 8.
Aansluiting transformator: de N> transformator op de centrale aansluiten (fig. 3).
Vanaf 4 auto's op de baan is het nodig een tweede transformator aan te sluiten. Steek de transformator in het stopcontact.
Identificatie auto's: plaats de auto's, met de regelaars aangesloten, één voor één ergens op de sporen van het circuit maar niet op meetbaanstuk voor de wissels of finish (fig. 3.1). Druk op de MENU toets terwijl het scherm van de console in de 'car' stand staat. 'Car' knippert enkele seconden. Druk op de knop van de regelaar. Het scherm bevestigt dan de identificatie van de auto met de aansluiting bijv. 'End8'.
Dit procédé dient te gebeuren met slechts één auto op de baan.
De modelauto's komen overeen met het nummer van de aan hen toegekende gleuf in de digitale centrale. Dit blijft zo, ook al wordt van regelaar gewisseld, totdat de auto op een andere gleuf wordt geprogrammeerd. In een slot kunnen er n auto's worden geprogrammeerd maar ze mogen niet samen op het circuit worden geplaatst.

Start van het spel:
Gebruik niet het consolebaanstuk als start, dit staat een correcte lezing van de gegevens in de weg.
Het systeem verwerkt alleen de racegegevens van de auto's die langs de leeseenheid van de console gaan binnen de 4" nadat de eerste wagen is voorbijgekomen.
Wanneer de regelaars zijn opgesteld en de raceauto's gedigitaliseerd, druk dan op START om de spelmode te kiezen. Standaard wordt op amateur geracet zonder lichten en in GP mode van 25 rondes.
Consoletoetsen:
Bovenste toetsen, MENU en START: bediening opties eerste niveau (Car, Level, Lights, Race Modes).
Onderste toetsen: keuze binnenin de opties van het eerste niveau. Na de wedstrijd worden de resultaten van elke racer weergegeven.
Bevestiging van elke keuze en begin van de race door op START te drukken.
Hoofdmenu:
Twee soorten races: AMATEUR (standaard) met een geleidelijk toenemend vermogen of PROFESSIONAL met een abrupter toenemend vermogen.
Race met wagens met of zonder LICHTEN. De lichten moeten op de chip zijn aangesloten.
Spelmodes: 7 soorten wedstrijden (zie het stuk Spelmodes)

Spelmodes:

GP	GRAND PRIX MODE
GP mode beginnen	Bevestigen met START
Race met een geprogrammeerd aantal rondes (tot 9999)	Ingeven aantal rondes <- >
Startlicht. Het scherm licht op en er is een geluid te horen dat steeds luider wordt. Wanneer het uitgaat, begint de race.	START knop
Telt de rondes af en toont de rondes die de koploper nog moet afleggen, totale tijd en snelste ronde	Informatie op het scherm.
Weergave snelste ronde van de race	Dubbel geluidssignaal.
Weergave individuele snelste ronde	Trillingen in de regelaar.
Aangeven laatste ronde van de koploper	Trillende regelaar en een lange geluidstoon.
Wanneer de auto die eerst rijdt zijn rondes heeft afgelegd, stopt hij na het overschrijden van de meet. De anderen maken hun ronde af of stoppen automatisch als ze niet binnen een maximumtijd finishen.	Finishvlag. Einde van de race.
Racegegevens	Na de race wordt het nummer van de winnaar getoond, 0 af te leggen rondes, de totale tijd, de snelste ronde en wie die heeft afgelegd.
Individuele gegevens van elke piloot.	De gegevens van elke piloot worden na elkaar getoond < - >
Mogelijkheid tot pauze tijdens de wedstrijd. GP	Druk een maal op START om te pauzeren, druk dan opnieuw om te hervatten.

WR	WORLD RALLY MODE
WR mode beginnen	Bevestigen met START
Race met een geprogrammeerd aantal rondes (tot 9999) per reeks piloten (tot 8).	Ingeven aantal piloten <- > START om te bevestigen, Ingeven aantal rondes <- >
De centrale vraagt de eerste piloot	START om te bevestigen of < - > om naar de volgende racer te gaan
Startlicht. Het scherm licht op en er is een geluid te horen dat steeds luider wordt. Wanneer het uitgaat, begint de race.	START knop
Aftellen rondes, totale tijd en snelste ronde	Informatie op het scherm
Weergave individuele snelste ronde	Trillende regelaar en een dubbele geluidstoon.
Aangeven laatste ronde	Trillende regelaar en een lange geluidstoon.
Wanneer de rondes zijn afgelegd, stopt de wagen automatisch	Finishvlag. Einde van de race.
De centrale vraagt om de volgende piloot en het proces wordt herhaald totdat alle racers het stuk hebben afgelegd. Indien een auto dat niet doet, krijgt die automatisch een maximumtijd toegewezen.	START om te bevestigen of < - > om naar de volgende racer te gaan
Wanneer alle racers het stuk hebben afgelegd, wordt de race beëindigd. Indien een racer niet deelneemt, wordt het stuk gesloten met -> END + START.	Einde van de race
Racegegevens	De gegevens van elke piloot worden na elkaar getoond in volgorde van oplopende totale tijd < - >
Mogelijkheid tot pauze tijdens de wedstrijd.	Druk een maal op START om te pauzeren, druk dan opnieuw om te hervatten.

FL	FAST LAP MODE
FL mode beginnen	Bevestigen met START
Op tijd geprogrammeerde race om de snelste ronde te rijden. Na 59 minuten geven de eerste cijfers uren aan.	Ingeven tijd < - >
Startlicht. Het scherm licht op en er is een geluid te horen dat steeds luider wordt. Wanneer het uitgaat, begint de race.	START knop
Aftellen van de tijd, de rondeteller gaat uit en enkel de snelste ronde en de racer die die heeft gereden wordt weergegeven.	Informatie op het scherm
Weergave snelste ronde van de race	Dubbel geluidssignaal.
Weergave individuele snelste ronde	Trillingen in de regelaar.
Signaal dat de laatste minuut van de race voor alle piloten aangeeft.	Trillende regelaar en een geluidstoon.
Wanneer de tijd is verstreken komen de auto's automatisch tot stilstand.	Finishvlag. Einde van de race.
Racegegevens	Na de race wordt het nummer getoond van wie de snelste ronde heeft afgelegd.
Individuele gegevens van elke piloot.	De gegevens van de snelste ronde van elke piloot worden na elkaar getoond < - >
Mogelijkheid tot pauze tijdens de wedstrijd.	Druk een maal op START om te pauzeren, druk dan opnieuw om te hervatten.

NS	NON-STOP RESISTANCE MODE
NS mode beginnen	Bevestigen met START
Op tijd geprogrammeerde race (aftellen). Na 59 minuten geven de eerste cijfers uren aan.	Ingeven tijd < - >
Startlicht. Het scherm licht op en er is een geluid te horen dat steeds luider wordt. Wanneer het uitgaat, begint de race.	START knop
Weergave snelste ronde van de race	Dubbel geluidssignaal.
Weergave individuele snelste ronde	Trillingen in de regelaar.
Telt de rondes op en geeft de koploper weer.	Informatie op het scherm.
Signaal dat de laatste minuut van de race voor alle piloten aangeeft.	Trillende regelaar en een lange geluidstoon.
Wanneer de tijd is verstreken komen de auto's automatisch tot stilstand.	Finishvlag. Einde van de race.
Racegegevens	Na de race wordt het nummer van de winnaar getoond, het aanta afgelegde rondes, de snelste ronde en wie die heeft afgelegd.
Individuele gegevens van elke piloot.	De gegevens van elke piloot worden na elkaar getoond < - >
Mogelijkheid tot pauze tijdens de wedstrijd.	Druk een maal op START om te pauzeren, druk dan opnieuw om te hervatten.

PS	PITSTOP RESISTANCE MODE
PS Mode beginnen	Bevestigen met START
Op tijd geprogrammeerde race (aftellen). Na 59 minuten geven de eerste cijfers uren aan.	Ingeven tijden < - >
Verplicht aantal stops in de Pit Lane (er kunnen altijd meer worden gemaakt)	Ingeven aantal stops <- >
Startlicht. Het scherm licht op en er is een geluid te horen dat steeds luider wordt. Wanneer het uitgaat, begint de race.	START knop
In PS mode verbruikt de wagen meer of minder brandstof naargelang de besturing, de duur van de race en het aantal gekozen stops. Daarom zijn de pit stops verplicht om bij te tanken.	
De stop kan tot op zekere hoogte vrij naar keuze worden gemaakt, na verloop van tijd krijgt de bestuurder wanneer hij langs de finishlijn komt een vibrerend waarschuwingssignaal dat aangeeft dat hij dient bij te tanken. Als dan tijdens de twee daaropvolgende rondes niet wordt getankt, vermindert de snelheid geleidelijk.	Druk op de knop om van baan te veranderen voor het binnenrijden van de Pit Lane.
Bij het binnenrijden van de Pit Lane, stopt de wagen automatisch en start niet tot: - Maximale tankbeurt. De auto verlaat de Pit Lane met het maximum aan brandstof. Hierdoor kan de volgende stop worden uitgesteld. - Vrij tanken. De piloot verkiest de Pit Lane te verlaten voordat hij 100% heeft bijgetankt.	Wanneer een auto de Pit Lane binnenrijdt, geeft het scherm gegevens over de gestopte auto weer in plaats van over de race: nummer, % FUEL (verhoogt terwijl de wagen stil staat).
Afhankelijk van het gekozen brandstofpeil, zal de exit uit de Pit Lane automatisch verlopen of op het moment wanneer de piloot ervoor kiest.	Maximaal tanken: Versnellen wanneer 100% is bijgetankt. Vrij tanken: Bij het bereiken van het gewenste benzinepeil op de knop achteraan de besturing drukken en versnellen.
Het bijtanken gebeurt een voor een. In het geval er zich meer dan een wagen in de Pit Lane bevindt, wordt de volgorde van het binnenrijden gevolgd.	
Weergave snelste ronde van de race	Dubbel geluidssignaal.
Weergave individuele snelste ronde	Trillingen in de regelaar.
Signaal dat de laatste minuut van de race voor alle piloten aangeeft.	Trillende regelaar en een lange geluidstoon.
Wanneer de tijd is verstreken komen de auto's automatisch tot stilstand.	Finishvlag. Einde van de race.
Racegegevens	Na de race wordt het nummer van de winnaar getoond, het aantal afgelegde rondes, de snelste ronde en wie die heeft afgelegd.
Individuele gegevens van elke piloot.	De gegevens van elke piloot worden na elkaar getoond < - >
Mogelijkheid tot pauze tijdens de wedstrijd.	Druk een maal op START om te pauzeren, druk dan opnieuw om te hervatten.

AG	ARCADE GROEPSMODE
AG mode beginnen	Bevestigen met START
Tijdgeprogrammeerde afvalrace (aftellen). Na 59 minuten geven de eerste cijfers uren aan.	Ingeven tijd < - >
Startlicht. Het scherm licht op en er is een geluid te horen dat steeds luider wordt. Wanneer het uitgaat, begint de race.	START knop
Op bepaalde tijden valt de laatste auto van de race af. De auto stopt waar hij zich op dat ogenblik bevindt wanneer de tijd is verstreken.	Een trilling en een geluid geven de volgende eliminatie aan
Weergave snelste ronde van de race	Dubbel geluidssignaal.
Weergave individuele snelste ronde	Trillingen in de regelaar.
De laatste twee auto's op de baan strijden om de overwinning.	Finishvlag. Einde van de race
Racegegevens	Tijdens de race wordt het nummer van de laatst afgevallen wagen weergegeven. Bij het beëindigen toont het scherm het nummer van de winnaar.
Mogelijkheid tot pauze tijdens de wedstrijd.	Druk een maal op START om te pauzeren, druk dan opnieuw om te hervatten.

AS	ARCADE SINGLE MODE
AS mode beginnen	Bevestigen met START
Individueel spel. Race met toenemende moeilijkheidsniveau's met een maximumtijd	Ingeven rondes < - >
Inrijrondes (2) om de maximumtijd vast te leggen	START knop
De centrale legt een maximumtijd voor het niveau 1 vast en de rondes die er moeten worden afgelegd.	
Startlicht. Het scherm licht op en er is een geluid te horen dat steeds luider wordt. Wanneer het uitgaat, begint de race.	START knop
Aftellen tijd en rondes	Informatie op het scherm
Als tijd is verstreken voor het afleggen van de rondes dan is het spel afgelopen.	Finishvlag. Einde van de race
Als de rondes worden afgelegd voordat de tijd is verstreken, gaat men naar het volgende niveau. Dit is het zelfde aantal rondes maar nu met minder tijd beschikbaar. Het nieuwe niveau begint automatisch na het uitrijden van het vorige niveau, zonder dat race wordt gestopt.	
Weergave individuele snelste ronde	Trillende regelaar en een dubbele geluidstoon.
Aangeven laatste ronde	Trillende regelaar en een lange geluidstoon.
Een geluid weerklinkt wanneer de tijd bijna is afgelopen	De regelaar trilt.
Racegegevens	Aantal afgemaakte niveau's en snelste ronde.
Mogelijkheid tot pauze tijdens de wedstrijd.	Druk een maal op START om te pauzeren, druk dan opnieuw om te hervatten.

De regelaar (fig. 5)

1.- Versnellingen en rem.
2.- Tijdens de race: knop om van baan te veranderen.
In de 'Car' mode: identificeren auto.
In de PS spelmode (met de Kit Pit Lane ref. 40203), verlaten van de pit voor er 100% is bijgetankt.
3.- Verwijderbare kleurstrip.
4.- Aansluiting op de digitale centrale.

De besturing geeft algemene of individuele informatie over wedstrijdsituaties (snelste ronde, laatste ronde...) door middel van trillingen.

Van baan veranderen

Met N-Digital kan de auto van baan veranderen om een inhaalmanoeuvre uit te voeren, om de optimale kant van de weg te kiezen en/of met de Pit Lane Kit een pitstop te maken om benzine te tanken.
Het veranderen van baan gebeurt wanneer de bestuurder met een druk op de knop op de regelaar de opdracht daartoe geeft. Om de baanwissel uit te voeren moet men op de toets drukken op het moment dat de auto over het baanstuk met de leeseenheid gaat voor elke kruising (fig. 6). Opgelet: als een auto tot stilstand komt op het kleine stuk van de leeseenheid blijft hij stil staan want daar is geen stroom.
De pen van de wissel voert de beweging aan een veranderlijke snelheid uit: heel traag als de auto langzaam over het afgesneden stuk gaat en heel snel als de auto snel rijdt (fig. 6.1). Als twee auto's vlak bij elkaar rijden, wisselt enkel die auto van baan die de wisselknop heeft ingedrukt.

N-Digital Uitbreidingen

Met N-Digital kunnen de spelmogelijkheden van de racebaan met de volgende artikelen worden uitgebreid (fig. 7):

Meer auto's en meer spelers: met dezelfde console kunnen er tot 8 auto's deelnemen. Daarvoor moeten ze de chip ingebouwd hebben en men dient een tweede transformator te gebruiken om 4 auto's samen te gebruiken.

Meer stukken: N-Digital is volledig compatibel met het hele gamma van Ninco banen op om het even welk van de drie beschikbare oppervlaktes (asfalt, off road en sneeuw). Alleen met Kit 4, de rotondes, is het niet compatibel. In een N-Digital racebaan kan er onbeperkt aantal baanstukken met wissels zijn.

Meer rijbanen: Met de N-Digital Multilane Kit kan men digitale circuits maken met meer dan twee rijbanen waarbij rijbaan 2 baan 3 wordt. Om vier rijbanen aan de finish te hebben, is het nodig de multibaanstuk sensor te gebruiken ref. 40206.

Meer accessoires: Dankzij de Pit Lane Kit kan men de interactieve mogelijkheden van N-Digital en het strategische potentieel van het spel optimaal benutten omdat dan ook het brandstofverbruik van de auto's een rol gaat spelen. De controletoren, die 360º draait, toont de rankschikking van de race zodat die van op elk punt van het circuit zichtbaar is.

Veiligheid:
Niet aanbevolen voor kinderen jonger dan 3 jaar omdat er kleine stukken zijn die kunnen worden ingeslikt.
Niet in de open lucht gebruiken noch in vochtige omgevingen.
Monteer het circuit dicht bij een stopcontact en op een gemakkelijk te bereiken plaats.
De racebaan mag enkel worden gebruikt met de aanbevolen Ninco transformator. De transformator is geen speelgoed. Het is een "transformator voor speelgoed" en voldoet aan de Europese EN61558 norm. De transformator moet geregeld door een volwassene worden nagekeken (snoer, stekker, behuizing en andere stukken) en controleer of er geen beschadiging is die letsels zou kunnen veroorzaken. Bij de geringste twijfel mag men de transformator niet gebruiken.
Voordat men het circuit schoonmaakt, moet men de transformator uit het stopcontact halen.
Let erop dat geen enkel metalen object contact maakt tussen de rails. In zo een geval kan er immers een kortsluiting gebeuren.
Bij een kortsluiting treedt de PTC weerstand (opwarmingsbescherming) in werking en stopt de transformator. Los het probleem op door eerst de stekker uit het stopcontact te halen, spoor de kortsluiting op en haal die weg, wacht dan enkele minuten totdat de PTC weerstand zich weer inschakelt en sluit de transformator weer op het elektriciteitsnet aan.
Hou het circuit proper maar gebruik nooit bijtende producten die op de metalen rails zouden kunnen inwerken. Voor onderhoud raden wij de TRACK CONDITIONER van NINCO (ref. 80905) aan.
Verander regelmatig de koperen borstels in de slepers van de voertuigen.